
GO!
POWER
공·략·왕
3rd STRIKE
STREET FIGHTER III
REPLAY
SCANDAL
スキャンダル
스캔들
PS 페르소나 2 -벌-
PS2 스캔들
DC 젯 셋 라디오
DC 수도고 배틀 2
DC 스트리트 파이터 3 3rd Strike
DC 로도스도 전기
2000
9
© SCEI

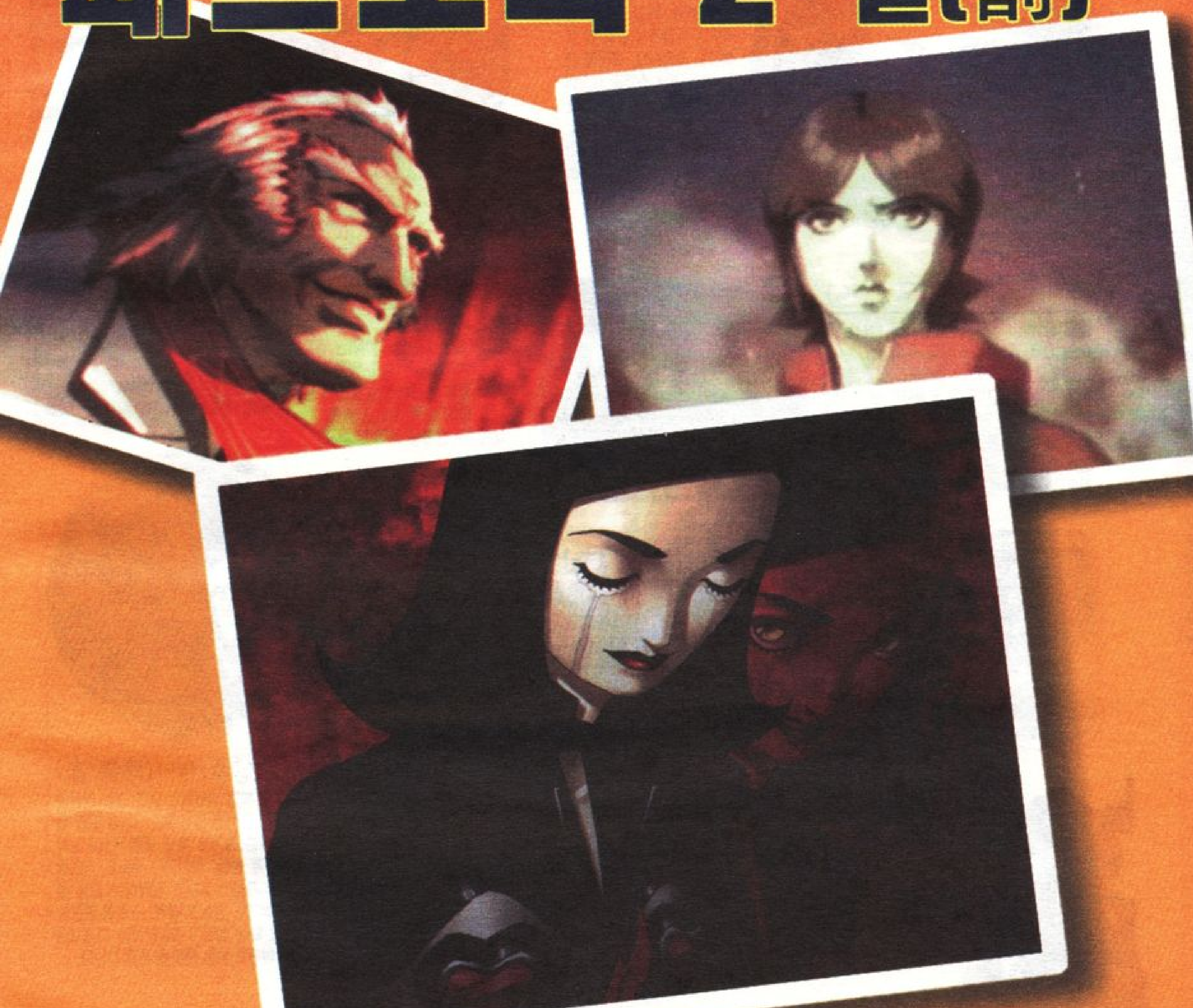
Contents

●장르:RPG ●제작사:아틀라스 ●발매일:6월 29일 ●발매가:6,800엔

PLAYSTATION

죄와 벌

페르소나 2 -벌(罰)-



그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★

작년에 발매된 「페르소나 2 -죄(罪)-」에 이어 등장한 「페르소나 2 -벌(罰)-」. 이번 면의 스토리는 전편에서 그대로 이어지는 단순한 내용이 아닌 좀 더 심오한 방식으로 연결되어 있다. 게임의 조작 및 시스템 면에 있어서는 전편과 거의 다른 점이 없으므로 「죄」를 해본 사람이라면 진행하는 데 어려움이 없을 듯. 페르소나 2를 완벽하게 즐기기 위해서는 「죄」와 함께 꼭 플레이해 보아야 할 게임이다.

공략 … 나치스

주요 등장인물 소개



아마노 마야(天野 舞耶)

23세의 여성으로, 키스멧 출판에서 발간하는 잡지인 '크레스트'의 기자. 밝고 쾌활한 성격이며 주위에 사람이 잘 모여드는 타입이다. 최근에 생판 처음 만난 소년과 과거에 만났던 적이 있는 것 같다는 느낌에 약간은 당황한 상태. 마야는 그 소년을 '데자뷰의 소년'이라고 부르며 점점 깊이 신경쓰게 된다.



스오우 타츠야(周防 達哉)

다름 아닌 전작의 주인공이지만…. 최근에 만났던 마야에게 '데자뷰의 소년'이라고 인식되어지고 있다. 이야기 초반에는 조커(JOKER)에게 습격당한 마야를 구해준 후 '모든 것을 잊어라'라는 말만을 남기며 사라지는 등 의문스러운 행동을 반복한다. 그의 혼잣말에 의하면 어떠한 죄를 지었다는 것 같은데….



파오푸

도청 퇴치의 간판을 내걸고 있는 한편, 소문을 모으는 홈페이지를 운영하고 있는 의문의 인물. 파오푸도 본명인지 아닌지 확실치 않으며, 대만 사람일 것이라는 정도만 추측되지만…. 마야 일행이 조커 사건을 조사하려는 도중에 만나게 되며 성격 차이로 카츠야와 대립하는 모습을 많이 보여준다.



세리자와 우라라(芹澤 うらら)

점을 좋아하며 화장을 짙게 하고 다니는 마야의 친구. 자신에게 남자 운이 없다는 것 때문에 고민하고 있다. 마야보다는 한 살 위이며 그녀와는 고등학교 무렵부터 알고 지내온 사이이다. 현재에도 마야와 둘이 같은 곳에서 지내고 있을 정도로 친한 사이. 헬스클럽에 다니거나 권투를 익히고 있는 등 신체적으로도 꽤 단련된 상태이다.



스오우 카츠야(周防 克哉)

코우난(港南) 경찰서에서 근무하고 있는(순사부장) 25세의 젊은 형사로서 타츠야의 친형이기도 하다. 머리가 좋고 행동력도 뛰어나며 정의감이 넘치는 성격의 소유자이다. 그의 뛰어난 능력은 다분히 엘리트 기질을 갖추고 있다. 최근에 일어나고 있는 연속 살인사건을 조사하러 온 학교에서 마야와 처음으로 만나게 되며 어떠한 계기로 같이 행동하게 된다. 특히 헤어스타일과 선글라스가 눈에 띄는 듬직한 동료.



난죠 케이(南條 圭)

일본 유수의 복합 기업체인 난죠 그룹 집안의 도련님이다. 3년 전 고등학생 시절에 했던 페르소나 놀이를 계기로 해서 페르소나의 능력에 눈을 뜨게 된다. 집안이야 어쨌든 정의를 중요시하고 자신이 옳다고 생각하는 길을 선택해서 나아가는 건실한 성격. 스토리 중반쯤에 선택에 따라 동료가 되며 게임 내에서는 무슨 이유에선지 항상 헬멧을 쓰고 다닌다.



키리시마 에리코(桐島 英理子)

난죠와 마찬가지로 과거에 있었던 어떤 사건을 계기로 각성한 페르소나 술사. 통칭은 에리이며 오컬트 관련 지식이 풍부하다. 현재에는 여자 대학교에 다니고 있으면서 모델로서도 활약중이다. 그녀의 말에는 영어가 많이 섞여 있다는 것이 특징. 역시 스토리 중반쯤에 난죠와 둘 중에서 동료로 선택할 수 있다.



게임무대인 스마루(珠閒瑠) 시

이번의 무대는 변함없이 스마루 시. 전편과 너무도 같은 구조이지만 갈 수 있는 곳에 약간 변화가 있는 듯. 스마루 시내에 퍼져있는 각 지역의 구조와 함께 상점가에 대해서 자세히 알아보자.



▶스마루 시의 전경▶

히라사카 구(平坂區)

스마일 히라사카(スマイル平坂), 스마루 프리즌(スマル・プリズン), 카스가야마 고등학교(春日山高校)



〈※상점 순서는 왼쪽 위부터 오른쪽으로〉

상점가-카메야 오우쵸우(カメヤ横丁)

아카쵸우칭 시라이시	기본은 음식점. 허나 소문에 의해서 사람 찾기(人捜し)가 이루어지기도 한다. 소문 상인 토크(トク) 씨도 있다
동아 디펜스	처음에는 일반적인 장비품 판매 가게. 하지만 소문에 의해서 특수한 무기를 판매하게 된다
부영 카이로브티크	회복을 담당
사토미타다시	아이템 판매
벨벳 룸	페르소나 취급

유메사키 구(夢崎區)

골드(GOLD), 조디악(ゾディアック), 무 대륙(ムー大陸, 카지노), 기가 매쵸(ギガ・マッチョ)



상점가-중심가(センター街)

피스 다이너	음식점. 소문 상인인 치카린(チカリン)이 있다
토니의 가게	액세서리 전문점. 소문에 의해서 더욱 뛰어난 액세서리를 팔 수도 있다
비키니 라인	회복하는 곳
사토미타다시	아이템 판매
벨벳 룸	페르소나 취급

코우난 구(港南區)

루나팔레스 코우난(ルナパレス港南), 코우난 경찰서(港南署), 폐공장(廢工場), 하늘 과학관(空の科學館), 케이비스 해안(惠比須海岸)



※경찰서 안에 있는 강아지 모양의 모금함에 1만 엔을 넣으면 아이템을 얻을 수 있다

상점가-시 사이드 몰(シーサイドモール)

졸리 로저	음식점. 주인에게 말을 걸면 소문을 들을 수도 있다
스마루 지니	점 집. 처음에는 엉터리 점만 치지만 소문에 의해서 왕룡점이나 상성점을 치게 된다. 왕룡점은 그 운세에 따라 일시적으로 몇 가지 영향을 끼친다(적과의 조우율의 변화 등등)
종 사이코세라피	회복하는 곳
사토미타다시	아이템 취급
벨벳 룸	페르소나 취급

아오바 구(靑葉區)

키스멧 출판사(キスメット出版社), 스마루 TV(珠閒瑠TV), 아오바 공원(靑葉公園), 야외음악당(野外音樂堂)



상점가-아오바 거리(靑葉通り)

카츠요우 탐정사무소	이 곳에서는 소장에게 의뢰해서 소문을 퍼트릴 수 있다. 또한 소문에 따라 구입한 잡지의 응모도 가능해지는데 당첨된 상품은 키스멧 출판사(마야의 자리)로 배달된다. 마지막으로 입구에 있는 고양이 상에 10만 엔을 넣으면 악마 소문 상인인 네코미타가 등장하며 더욱 새로운 소문을 얻을 수 있다
W. 슬래쉬	음식점. 안에 있는 빨간색 컴퓨터에서는 소문 게시판을 볼 수 있다
파라베람	처음에는 음식점. 그러나 파오푸와의 만남 후 무기도 취급
사토미타다시	아이템 상점
에테리아	회복을 담당. 하지만 소문에 의해서 '에텔 에스테(エーテルエステ)'라는 것을 취급한다. 이것은 종류에 따라서 특정 악마와의 호감도를 높이는 작용을 함으로써 컨택트에 영향을 끼친다
로사 칸디다	처음에는 극히 약한 방어구를 판매. 하지만 소문에 의해서 방어구가 점점 발전해간다
벨벳 룸	페르소나 취급

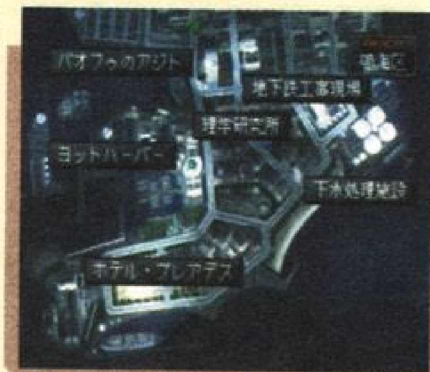
렝게 다이(蓮華臺)

혼마루 공원(本丸公園), 나나시마이 학원(七姉妹學園), 아라야 신사(アラヤ神社), 이와토 산(岩戸山)



상점가-로터스(ロータス)

갓텡 초밥	음식점. 기본적으로 음식점에서는 먹은 음식에 따라 일정시간 동안 특정한 패러미터가 상승한다. 전투 맵에 들어가기 전에 들르면 좋다. 안에는 소문 상인 토로(トロ)도 있다
시간성	소문에 의해서 매직 카드를 판매하게 된다. 또한 카드를 복제도 가능해진다. 희귀한 카드는 복제를 통해 양산하면 좋다
카오리	향수집이지만 다른 게임의 여관과 같이 회복을 담당한다(3000엔 지불). 소문에 의해서 아로마테라피를 취급하기도 한다. 그것은 종류에 따라 향이 다른데 그 향을 좋아하는 악마와는 만날 확률이 높아지고 반대인 경우에는 낮아진다
사토미타다시	여러가지 아이템을 취급하는 가게. 아이템이 부족하다면 여기서 구입해두자
벨벳 룸	페르소나의 소환 등에 관련된 곳. 파오푸가 동료로 들어오고 나서부터 출입가능



나루미 구(鳴海區)

파오푸의 아지트(パオフゥのアジト), 요트 하버(ヨットハーバー), 호텔 프레아데스(ホテル・プレアデス), 하수처리시설(下水處理施設), 이학연구소(理學研究所), 지하철 공사현장(地下鐵工事現場)

상점가-호텔 프레아데스 뒷문

에포니	음식점. 주인에게서 소문을 들을 수도 있다. 그리고 여기에 있는 살람 라딘(サラーム・ラディーン)이란 사람은 소문에 따라 지도 수집가가 되기도 한다. 다음 맵으로 향하기 전에 그에게 말을 걸면 백지도를 얻을 수 있는데 그것을 100%로 채워서 오면 아이템을 받을 수 있다
크렘 드 륜느	음식점. 하지만 소문에 의해서 무기를 취급하기도 한다
파피라챠	액세서리 취급점이지만 소문에 의해서 무기 개발을 의뢰할 수도 있다. 이때 특수한 재료가 필요하다
벨벳 룸	페르소나 취급점

시스템 설명

■시작화면의 메뉴

스타트(START)	게임을 처음부터 시작한다
컨티뉴(CONTINUE)	세이브한 파일을 불러내어 게임을 이어서 한다
스테레오(STEREO)/모노(MONO)	사운드 출력방식을 선택한다
진동(VIBRATION)	진동의 유(ON), 무(NO)를 결정한다

■조작 방법

방향키	캐릭터의 이동
○버튼	조사
×버튼	방향키와 같이 누르면 대시 이동
□버튼	커맨드 화면을 불러냄
△버튼	전투 맵이나 특정한 곳에서 지도화면을 불러냄
R1 R2 L1 L2버튼	화면 시점의 회전

● 각 화면의 설명

커맨드 화면



마법(魔法)

현재 페르소나가 소유하고 있는 마법을 사용한다. 단, 필드에서 사용 가능한 마법들만 해당된다(주로 회복계).

애널라이즈(アナライズ)

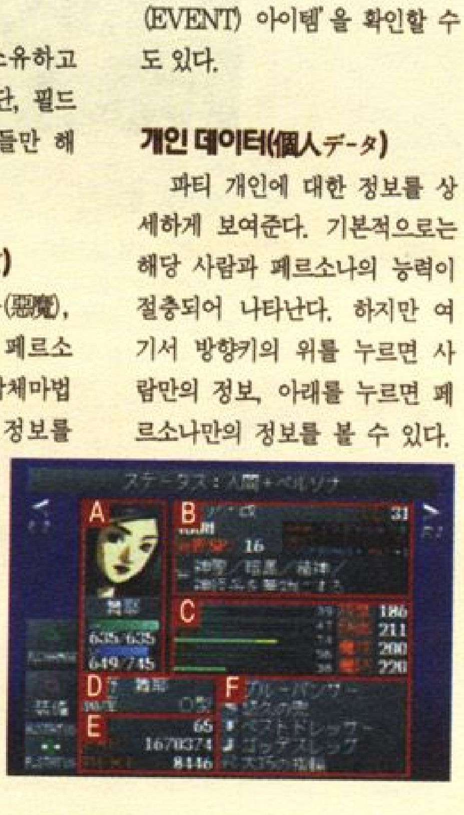
지금까지 싸웠던 악마(惡魔), 한 번이라도 소환해본 페르소나, 지금까지 찾아낸 합체마법(合體魔法) 등에 대한 정보를 본다. 단, 합체마법의 경우에는 찾아내지 못했던 것에 대한 정보를 미리 볼 수 있는 특수한 경우도 있다(이름은 찍히지 않는다). 악마의 경우에는 △버튼을 누르면 현재 계약중인 악마들을 볼 수 있으며 계약을 해제할 수도 있다.

아이템(アイテム)

파티가 소유한 아이템을 확인하거나 사용할 수 있다. 여기서 △버튼을 누르면 게임의 진행에 중요한 역할을 하는 '이벤트(EVENT) 아이템'을 확인할 수도 있다.

개인 데이터(個人データ)

파티 개인에 대한 정보를 상세하게 보여준다. 기본적으로는 해당 사람과 페르소나의 능력이 절충되어 나타난다. 하지만 여기서 방향키의 위를 누르면 사람만의 정보, 아래를 누르면 페르소나만의 정보를 볼 수 있다.



그리고 △버튼을 누르면 현재 결정되어 있는 페르소나를 바꿀 수 있으며 □버튼을 누르면 장비화면으로 전환된다. 장비화면에서는 '추천 장비(おすすめ裝備)'를 선택하면 자동으로 강한 장비품을 달 수 있다.

A. 선택한 사람의 HP및 SP의 최대치와 현재치를 나타낸다. 참고로 소모된 SP는 맵 안에서 걸어 다니면 약간씩 회복된다(맵 이외의 곳은 해당 안 됨)

B. 페르소나에 대한 간략한 정보를 나타낸다. 이름과 레벨, 소비SP, 현재 랭크 상황, 속성 및 특성 등을 알 수 있다. 특히 랭크 화면에서는 다음 랭크까지 남은 대략적인 수치(NEXT)도 나타난다.

C. 개인의 각종 패러미터(STR, VIT, TEC, AGI, LUC)의 그래프 및 물리공격력(攻擊), 물리 방어력(防御), 마법공격력(魔攻), 마법방어력(魔防)을 나타낸다. 단, 여기서 나타나는 그래프 및 수치들은 사람과 페르소나의 능력이 절충되어 나타나는 것들이다. 그래프는 사람의 원래 수치를 기준으로 해서 낮으면 어두워지고 높으면 밝아진다. 임시로 상승한 수치는 노란색으로 표시된다.

D. 사람의 이름 및 성좌, 혈액형을 나타낸다.

E. 사람의 현재 레벨 및 경험치, 남은 경험치를 나타낸다.

F. 현재 장비품을 나타낸다.

컨피그(コンフィグ)

각종 환경을 설정하며 그 항목은 다음과 같다.

전투 연출(戰鬪演出)	리얼(リアル)이 기본이며 심플(シンプル)의 경우에는 전투화면의 연출이 간략화되어 시간을 절약할 수 있다. 단, 중요한 전투에서는 무조건 리얼 상태가 된다
사운드(サウンド)	사운드의 출력 방식을 선택하며 왼쪽이 스테레오, 오른쪽이 모노이다
진동(振動)	패드 진동의 유무를 결정한다
맵 회전방향(マップ…)	각 버튼에 의한 맵의 회전방향을 선택할 수 있다(시계 방향 및 시계 반대방향)
커서위치 기억(カーソル…)	ON으로 한 항목을 대상으로 커서의 위치를 기억하게 해둔다(이동중, 전투중, 컨택트)
벽지설정(壁紙設定)	메시지 표시나 커맨드 화면에서의 배경이 되는 벽지를 변경한다(각각 10개씩 있다)

카드 리스트(カードリスト)

현재 지니고 있는 타롯 카드, 페르소나 카드, 마테리얼 카드, 매직 카드, 인센스 카드(위에서부터 순서대로)를 조사할 수 있다.

로드(ロード)

세이브한 파일을 불러내어 그 상황에서 다시 이어서 한다. 특수한 상황을 제외하고 거의 모든 곳에서 사용할 수 있다.

세이브(セーブ)

현재의 상황을 파일에 저장해 둔다(한 파일 당 메모리 카드 3블럭). 로드와 마찬가지로 거의 모든 곳에서 쓸 수 있다.

지도화면

일반적으로 맵 안에서 △버튼을 눌러주면 불러낼 수 있는 지도화면. 지도를 참고함으로써 맵의 대략적인 구조 및 자신의 현재위치를 파악할 수 있으나 아직 가보지 못한 곳은 나타나지 않는다.

지도는 L2나 R2버튼으로 확대 및 축소할 수 있으며, L1과 R1버튼으로 다른 층 및 구역의 지도를 볼 수 있다. 그리고 ×버튼을 누르면 커서를 빨리 움직일 수 있으며 □버튼을 누르면 자신의 현재위치로 커서를 바로 이동시킬 수 있다. 그리고 △버튼을 누르면 지도화면을 닫고 다시 통상화면으로 돌아온다.

축소된 지도에서는 계단 등의 대략적인 표시만 볼 수 있으나 한 눈에 현재위치를 확인할 수 있는 장점이 있다. 확대된 지도에서는 반대로 자신의 주위 환경을 집중적으로 파악할 수 있다. 그리고 한 번이라도 걸렸던 함정을 살펴볼 수 있으므로 다시 걸릴 위험이 줄어들게 된다. 하지만 확대상태의 가장 큰 장점은 바로 아이템 상자의 위치를 쉽게 확인할 수 있다는 것. 맵 안을 돌아다니며 뭔가 미심쩍은 물건(캐비넷이나 상자 등등)을 본다면 되도록 확대 지도를 확인해보자. 아직 조사하지 않은 아이템은 확대 지도상에서 '?'표시가 찍히므로 참고해두자.



▲확대화면



▲축소화면

전투 화면



전투개시(戦闘開始)

정해진 행동설정대로 전투를 개시한다. 시작한 후에는 ×버튼으로 취소할 때까지 자동으로 계속 전투가 이어진다. 따라서 상황에 따라서 전투를 적절히 끊어주는 것이 좋다. 화면 밑에는 현재 캐릭터를 표시하는 창이 있는데 행동중이라면 ACT, 다음 차례라면 NEXT, 대기 상태라면 WAIT라고 표시되니 잘 참고하도록.

작전(作戦)

전투를 진행하는 구체적인 방식을 정한다. 4가지 메뉴가 준비되어 있다.

행동설정(行動設定)	캐릭터들의 구체적인 행동의 종류를 선택한다. 한 캐릭터를 고른 후에 공격, 페르소나, 아이템, 페르소나 체인지, 스테이터스, 방어(위에서부터 순서대로) 등의 행동을 설정할 수 있다. 몇 번이라도 바꿀 수 있으며 전원 공격(全員攻撃)을 선택하면 모두 그냥 공격 상태가 된다
행동순 변경(行動順変更)	캐릭터들의 행동순서를 변경한다. 순서를 바꾸고 싶은 캐릭터끼리 서로 선택해 주면 된다. 이때 '순서리셋(順序リセット)' 명령으로 순서를 원상태로 되돌릴 수 있다
합체마법(合体魔法)	특정한 마법들끼리 합쳐서 강력한 마법을 사용한다. 합체마법의 리스트에서 한 가지를 고르면 다시 4가지의 커맨드가 나타난다. 설정(設定)은 곧바로 발동할 수 있도록 마법과 행동순서를 자동으로 설정해 놓는다. 자동(自動)은 전투진행중에 조합순서가 맞게 되면 자동으로 발동되게끔 하는 것이다. 대기(待機)는 조합순서가 맞을 경우 일단 대기 상태로 되고 발동 여부를 결정할 수 있다. 불가(不可)는 조합순서가 맞아도 발동되지 않게끔 한다
전투 모드(戦闘モード)	전투 모드를 노멀(ノーマル)로 할 것인지 싱글(シングル)로 할 것인지를 정한다. 싱글인 경우에는 거의 턴 제와 비슷하게 진행된다

컨택트(コンタクト)

악마들과의 대화를 시도한다. 때에 따라서는 악마들이 먼저 대화를 걸어오는 경우도 있다. 자세한 설명은 나중에.

애널라이즈

커맨드 화면에서의 애널라이즈 항목에서 악마를 고른 것과 똑같다. 현재 대치한 악마에 관한 정보를 볼 수 있다. 단, 한 번 싸웠던 적이 있는 악마의 경우에만 자세한 정보를 볼 수 있다.

컨피그

역시 커맨드 화면에서의 경우와 비슷하다. 단, 전투화면에서는 전투 연출, 진동, 커서위치 기억(전투중, 컨택트)의 3가지만 나타난다.

퇴각(退却)

한마디로 도망. 단, 당연히 실패할 경우도 있으며 아예 불가능할 때도 있다.

● 컨택트(コンタクト)

「죄」에서 「벌」로 이어지는 시스템 중의 하나인 컨택트. 전투에 참가하는 동료 중에 최고 3명까지 동시에 악마들과 대화할 수 있는 시스템이다. 그런데 전편에서는 한 캐릭터마다 여러 종류의 컨택트 방법을 가지고 있었지만 이번에는 그렇지 않다. 한 캐릭터마다 고유한 한 가지의 컨택트 방법이 정해져 있으므로 그 점에 유의해야 한다. 복수로 하는 컨택트는 캐릭터의 조합순서에 따라서 종류가 달라진다. 예를 들어, 두 명의 캐릭터가 동시에 컨택트를 시도할 때 누구를 먼저 선택하고 나중에 선택하는가에 따라서 결과가 달라지게 된다.



이때 주의할 것은 바로, 악마도 우리에게 말을 걸어온다는 것. 전투시작 전에 먼저 말을 걸어오는 것도 있으며 몇 가지 질문도 해오므로 잘 대답해보자.

악마의 반응

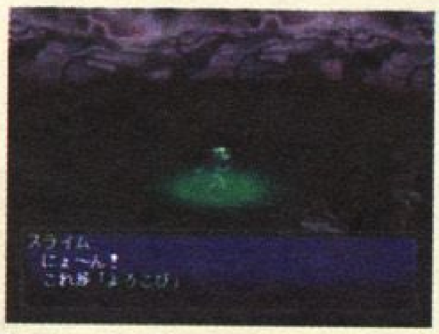
컨택트 방법에 따라서 나타나는 악마의 반응에는 여러가지가 있으며 그에 따라 나타나는 색이 다르다. 우선 기뻐할 때는 녹색으로 빛나며 분노했을 때는 빨간색으로 빛난다. 또한 공포를 느낄 때에는 파란색으로 빛나며 흥미를 느낄 때에는 노란색으로 빛나는 동시에 느낌표가

찍힌다. 그런데 흥미는 다른 세 가지의 기분과 섞여서 나타날 때도 있다. 예를 들어서 악마가 녹색빛과 함께 느낌표를 나타낸다면 기쁨과 흥미의 상태가 동시에 이루어지고 있다는 뜻이다.

반응의 단계는 3단계까지 있으며 같은 기분이 3번 나타나게 되면 악마는 그에 따른 행동을 취한다. 이때 기뻐하는 상태가 계속 지속되면 악마와 계약을 맺을 수 있게 된다(첫 번째 선택문). 계약을 맺은 악마를 만나서 다시 기쁨의 상태로 만들게 되면 아이템이나 돈, 또는 정보를 얻을 수 있다. 만약 마땅한 정보가 없을 경우에는 아이템이나 돈, 또는 회복을 시켜준다. 참고로 기쁨과 흥미의 상태가 함께 계속된다면 계약을 맺을 수 없음에 주의하자.

반대로 분노의 상태가 계속되면 결국 전투에 들어가게 되며 악마는 화난 상태가 된다. 이러한 악마에게는 다시 컨택트를 시도할 수 없으며 심한 경우에는 악마가 광폭 상태가 되는 경우도 있다. 계약을 맺고 있던 악마를 화나게 하면 계약이 해제되어 버리고 마니 주의할 것.

공포의 상태가 계속되면 악마는 도망가버린다. 그리고 흥미의 상태가 계속되면 타롯 카드를 얻을 수 있다. 계약을 맺고 있는 악마를 계속 흥미의 상태로 만들면 타롯 카드와 함께 프리 타롯 카드를 받을 수 있다는 것을 알아두자.



악마의 성격

악마들은 인간들과 비슷하게 성격이 있으며 그 종류에는 8가지가 있다. 바로 현명함(賢い), 어리석음(愚か), 어두움(陰氣), 밝음(陽氣), 강함(强氣), 약함(弱氣), 조급함(短氣), 거만함(高慢)이 그것들이다. 악마들은 이 8가지 중 최대 3가지의 성격을 지니고 있다. 이들 성격에 따라서 컨택트 방법도 적절하게 변화시켜 주어야 효과를 얻을 수 있다. 악마들의 성격과 캐릭터들의 성격을 비교해서 비교적 어울리는 것끼리 짝을 이루어주면 좋다.

● 속성 및 상성

일단 캐릭터들과 악마들, 페르소나에게는 고유한 속성이 정해져 있다. 그 속성들에는 화(火), 수(水), 풍(風), 지(地), 무(無)가 있으며 그 속성들에 따라 외우게 되는 마법 및 기술들도 영향을 받게 된다. 그리고 전부 해당되는 것은 아니지만 고유한 속성과 비슷한 종류의 공격에는 대부분 강한 면모를 보이며 반대의 경우에는 약한 면모를 보일 확률이 많다.

마법이나 물리적인 공격수단, 또는 무기에는 대부분 상성이라는 개념이 정해져 있다. 이들 상성에는 먼저 화염(火炎), 핵열(核熱), 수격(水擊), 전격(電擊), 빙결(氷結), 지변(地變), 질풍(疾風), 암흑(暗黑), 신성(神聖) 등의 마법계 상성이 있다. 그리고 비구(飛具), 투구(投具), 전기(戰技), 타격(打擊), 검격(劍擊) 등의 물리계 상성이 있으며 나머지로 만능(萬能), 무시(無視) 신경(神經) 등의 상성이 있다. 캐릭터와 페르소나, 악마들에게는 각각 약한 상성과 강한 상성이 정해져 있는 경우가 대부분이나 특이한 경우에는 약점이 없을 수도 있다. 자신이 강한 면을 보이는 상성의 공격을 받으면 데미지를 입지 않거나 반사 또는 흡수까지 가능하다는 이점이 있다. 반대로 약한 상성의 공격을 받게되면 평소의 몇 배나 되는 피해를 입게 되므로 주의하자. 특히 캐릭터보다는 달아준 페르소나에 영향을 더 많이 받으므로 새로 얻은 페르소나의 상성대응은 언제나 확인해 두자.

● 상태이상

보조마법이나 추가효과로 인해서 걸릴 수도 또는 걸리게 할 수도 있는 상태이상. 대부분의 상태는 아이템을 써서 바로 치료할 수도 있으며 일정 시간이 지나면 자동으로 회복되는 경우도 있다. 하지만 전투종료 후에도 계속 지속되는 것들도 있으니 주의할 것. 그 종류는 다음과 같다.

환영(幻影)	일정 시간동안 공격 명중률이 하락한다. 전투후 고쳐짐
수면(睡眠)	일정 시간동안 잠이 들어 행동할 수 없게 된다. 전투후 고쳐짐
맹독(猛毒)	전투중에는 매 턴마다 HP가 일정량씩 줄어든다. 맵 화면에서는 걸을 때마다 데미지를 입게 된다
빙의(憑依)	악마가 씌인 상태. 이 상태에서는 지정된 명령을 무시하고 간혹 빙의한 악마의 마법 및 기술이 멋대로 발동되기도 한다
혼란(混亂)	지정된 명령을 따르지 않고 자기 멋대로 행동하는 상태. 전투후 고쳐짐
매혹(魅惑)	적에게 홀린 상태. 이 상태에서는 아군을 공격해 오니 주의할 것. 전투후 고쳐짐
마봉(魔封)	일정 시간동안 페르소나를 사용할 수 없게 된다. 전투후 고쳐짐
빈사(瀕死)	HP가 0이 되어 기절한 상태. 그대로 전투가 끝나면 HP가 1인 상태로 돌아온다
감전(感電)	강한 전격계 공격을 받고 감전된 상태이며 일정시간 동안 행동이 불가능. 전투후 고쳐짐
빙결(氷結)	강한 빙결계 공격을 맞고 몸이 얼어버린 상태이며 일정시간 동안 행동불가능. 전투후 고쳐짐
광폭(狂暴)	매우 흥분한 상태로 명령을 듣지 않고 오직 물리공격만을 행한다. 하지만 물리공격력은 대폭으로 상승. 전투후 고쳐짐

● 아이템

게임에 등장하는 아이템은 중요 아이템을 제외하고도 상당히 많은 종류가 있다. 이제 그 아이템들에 대해서 살펴보자.

이름	효과
상약(傷藥)	아군 한 명의 HP를 30회복시킨다
메디컬 파우더(メディカルパウダー)	아군 전원의 HP를 30회복시킨다
사차원 지우개(四次元消しゴム)	아군 한 명의 HP를 30회복시킨다. 전투중에만 유효하며 사용해도 소비되지 않는다
딸랑이 드링크(ガラガラドリンク)	아군 한 명의 HP를 200회복시킨다
야마타노 드링크(ヤマタノドリンク)	아군 전체의 HP를 200회복시킨다
선도(仙桃)	아군 한 명의 HP를 200회복시킨다. 전투중에만 유효하며 사용해도 소비되지 않는다
보옥(寶玉)	아군 한 명의 HP를 전부 회복시킨다

이름	효과
보옥륜(寶玉輪)	아군 전원의 HP를 전부 회복시킨다
스나프 소울(スナフソウル)	아군 한 명의 SP를 30회복시킨다
츄잉 소울(チューインソウル)	아군 한 명의 SP를 100회복시킨다
술란(術蘭)	아군 한 명의 SP를 400회복시킨다
소마(ソーマ)	아군 전원의 HP와 SP 전부 회복 및 모든 스테이터스 이상을 회복시킨다
소울 포에버(ソウルフォーエヴァ)	아군 한 명의 SP를 30회복시킨다. 전투중에만 유효하며 사용해도 소비되지 않는다
리미트레스 소울(リミットレスソウル)	아군 한 명의 SP를 100회복시킨다. 전투중에만 유효하며 사용해도 소비되지 않는다

이름	효과
히란야(ヒランヤ)	아군 한 명의 HP와 SP를 25%회복시킨다. 전투중에만 유효하며 사용해도 소비되지 않는다
반전 구슬(地返しの玉)	아군 한 명의 빈사(瀕死)를 회복시키고 HP를 약간 회복시킨다
반혼향(反魂香)	아군 한 명의 빈사를 회복시키고 HP를 전부 회복시킨다
절벽 끝 분말(崖っぷち粉末)	아군 전원의 빈사를 회복시킨 후, 사용 자는 빈사상태로 된다
배수진(陣の背水)	아군 한 명의 빈사를 회복시키고 HP를 약간 회복시킨다. 사용해도 소비되지 않는다
해독제(解毒剤)	아군 한 명의 맹독(猛毒)을 회복시킨다
진정제(鎮静剤)	아군 한 명의 광폭(狂暴)을 회복시킨다
번쩍G(バッチリG)	아군 한 명의 수면(睡眠)과 환영(幻影)을 회복시킨다
대폐(大弊)	아군 한 명의 빙의(憑依)를 회복시킨다
미라클 소다(ミラクルソーダ)	아군 한 명의 맹독, 광폭, 환영, 수면을 회복시킨다
매슬 드링크(マッスルドリンコ)	아군 한 명의 최대 HP를 20%UP해서 전부 회복시킨다. 전투중에만 효과가 있다
박카스 드링크(バッカスドリンコ)	아군 한 명의 최대 HP를 20%UP해서 전부 회복시킨다. 전투중에만 유효하며 사용해도 소비되지 않는다
만파의 구옥(万波の勾玉)	사용하면 잔다인(ザンダイン)의 효과
이터널 디자이어(エターナルデザイア)	아군 전원의 빈사를 회복시킨 다음에 사용한 사람은 빈사. 사용해도 소비되지 않는다
힘의 구옥(力の勾玉)	사용하면 타르카자(タルカジャ)의 효과
체의 구옥(體の勾玉)	사용하면 라크카자(ラクカジャ)의 효과
마격의 구옥(魔撃の勾玉)	사용하면 마카카자(マカカジャ)의 효과
마벽의 구옥(魔壁の勾玉)	사용하면 서머카자(サマカジャ)의 효과
쾌속의 구옥(快速の勾玉)	사용하면 스크카자(スクカジャ)의 효과
역경의 구옥(力鏡の勾玉)	사용하면 테트라칸(テトラカーン)의 효과
마경의 구옥(魔鏡の勾玉)	사용하면 마카라칸(マカラカーン)의 효과
화염의 구옥(火炎の勾玉)	아기다인(アギダイン)의 효과
열과의 구옥(烈火の勾玉)	마하라기다인(マハラギダイン)의 효과
수격의 구옥(水激の勾玉)	아쿠아다인(アクアダイン)의 효과
격류의 구옥(激流の勾玉)	마하 아쿠아다인(マハアクアダイン)의 효과
질풍의 구옥(疾風の勾玉)	갈다인(ガルダイン)의 효과
폭풍의 구옥(暴風の勾玉)	마하 갈다인(マハガルダイン)의 효과
지변의 구옥(地?の勾玉)	마그다인(マグダイン)의 효과
격진의 구옥(激震の勾玉)	마하 마그다인(マハマグダイン)의 효과
극한의 구옥(極寒の勾玉)	부후다인(ブフダイン)의 효과
격뢰의 구옥(激雷の勾玉)	지오다인(ジオダイン)의 효과
핵열의 구옥(核熱の勾玉)	프레이(フレイ)의 효과
핵격의 구옥(核撃の勾玉)	프레이라(フレイラ)의 효과
핵렬의 구옥(核烈の勾玉)	프레이다인(フレイダイン)의 효과
중압의 구옥(重壓の勾玉)	그라다인(グラダイン)의 효과
만폭의 구옥(万爆の勾玉)	메기드(メギド)의 효과
통폭의 구옥(痛爆の勾玉)	메기드라(メギドラ)의 효과
핵폭의 구옥(核爆の勾玉)	메기드라온(メギドラオン)의 효과
신성의 구옥(神聖の勾玉)	하마온(ハマオン)의 효과
암흑의 구옥(暗黒の勾玉)	무드온(ムドオン)의 효과
게비의 과실(開扉の實)	일부 적을 제외하고 전투에서 확실하게 퇴각할 수 있다
은 매니셔(銀のマニシャ)	아군 전원에게 신성(神聖) 및 암흑(暗黒) 상성의 공격을 각자 한 번씩 무효로 할 수 있는 배리어를 친다
레전드 브라이트(レジェンドブライト)	전설로 전해져 내려오는 빛나는 돌
아카식 링(アカシックリング)	고리형태의 기묘한 물질
비욘다이트(ビヨンダイト)	제조방법 불명의 초 고대 물질
메테오 라이트S(メテオライトS)	운석에 포함되어져 있던 특수한 물질
오프시디안(オブシディアン)	이상한 힘을 가진 돌
미스릴 은(ミスリル銀)	특수한 힘이 담긴 은
다마스크스 동(ダマスクス銅)	제조방법 불명의 우수한 구리
오리할콘(オリハルコン)	아틀란티스에 존재했다고 전해지는 의문의 금속
히히이로카네(ヒヒイロカネ)	초 고대 일본에 존재했던 의문의 금속
무지개 조각(虹のかけら)	무지개 색으로 빛나는 아름다운 돌
꿈의 물방울(夢の滴)	이상한 힘을 가진 돌
월석(月の石)	신비롭게 빛나는 돌
태양석(太陽の石)	태양처럼 어둠을 밝히는 이상한 돌
월간 배틀마스터(月刊バトルマスター)	장비품 전문잡지
별책 미라클(別冊ミラクル)	마법 전문잡지
판타지 월드(ファンタジーワールド)	특수한 것과 이상한 것에 대한 특집을 내보내고 있는 잡지
소문난 스마루·준비호(噂の珠閒瑠·準備號)	숨겨진 CD의 소문을 흘린다
소문난 스마루·창간호(噂の珠閒瑠·創刊號)	숨겨진 CD의 소문을 흘린다
클린 솔트(クリーンソルト)	레벨이 낮은 적의 출현을 억제
데빌 카포테(デビルカポーテ)	일정거리 사이에서 악마의 출현률을 상승시킨다
디스가이즈 굿즈(ディスガイズグッズ)	일정거리 사이에서 악마의 출현률을 하락시킨다
도망 카칭코(逃げるがカチンコ)	일부 적을 제외하고 전투에서 확실하게 퇴각할 수 있다. 사용해도 소비되지 않는다
STR인센스(STRインセンス)	STR을 2상승시킴
VIT인센스(VITインセンス)	VIT를 2상승시킴
TEC인센스(TECインセンス)	TEC를 2상승시킴
AGI인센스(AGIインセンス)	AGI를 2상승시킴
LUC인센스(LUCインセンス)	LUC을 2상승시킴
HP인센스(HPインセンス)	HP를 2상승시킴
SP인센스(SPインセンス)	SP를 2상승시킴
ALL인센스(ALLインセンス)	모든 기본 능력을 2상승시킴
내세움의 소퇴(打ち出の小槌)	모든 기본 능력을 4상승시킴
아이템 프리더(アイテムブリーダ)	소지한 아이템을 하나 증가시킴
어웨이큰(アウェイクン)	페르소나의 랭크를 하나 늘림
황금 봉밀주(黄金の蜂蜜酒)	일정거리 사이의 악마의 출현을 억제, 사용해도 소비되지 않음
텐조 오오방(天正大判)	텐죠 16년에 등장한 최초의 금화
CD1~CD18	컴퍼넌트에 넣고 음악을 들을 수 있다 (숨겨진 CD1과 2도 마찬가지)
리저브(リザーブ)	CD들과 마찬가지

● 무기 및 방어구

무기와 방어구는 게임의 원활한 진행에 있어서 상당히 중요한 존재이다. 각 상점에서 파는 무기 및 방어구들은 게임의 진행에 따라 그 종류가 수시로 바뀌므로 자주 체크해두는 습관을 갖자. 여기서 주의해야 할 것은 특정한 소문을 퍼트렸는가에 따라서 얻을 수 있는 것도 있고 그렇지 않은 것도 있다는 것이다. 특히 전설의 무기 등을 포함한 몇몇 특별한 장비품들은 소문과 밀접한 관계가 있으므로 소문 체크에도 게을리 하지 않는 편이 좋다. 그밖에는 아이템 상자에서 얻을 수 있는 것들이 있다.

무기

■ 총(銃) 계열

이름	공격력	상성	기타
전설의 수철포(傳說の水鐵砲)	1	수격(水擊)	명중률이 낮다
콜트 포니(コルトポニー)	4	비구(飛具)	
아스트라·팔콘(アストラ・ファルコン)	12	비구	
베레타 M93R(ベレッタM93R)	32	비구	
다크 사이드(ダークサイド)	40	비구	명중률이 높고 크리티컬 확률이 상승
S&W마그마(S&Wマグマ)	43	화염(火炎)	
퓨쳐 워(フューチャーウォー)	46	비구	카운터 효과, 크리티컬 확률 상승
자우엘P229(ザウエルP229)	48	비구	

파이프 폭스(パイプフォックス)	56	비구	마법공격 10상승, 환영의 효과(확률 적음)
블랙 유니콘(ブラックユニーコ)	60	핵열(灼熱)	마법공격 20상승, 명중률 상승
하드 볼러(ハードボーラー)	64	비구	
오뢰영탄(五雷霊弾)	70	전격(電撃)	감전의 효과(확률 중간)
메탈 스네이크(メタルスネーク)	74	비구	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
오토맥Five(オートマグFive)	80	비구	
기브 앤 브레이크(ギブアンドブレイク)	92	비구	유혹의 효과(확률 중간), 크리티컬 확률 상승
헬 게이트(ヘルゲイト)	94	만능(万能)	마법공격 30상승, 명중률이 높다
바스터 샷(バスターショット)	96	비구	
블루 팬서(ブルーパンサー)	108	비구	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
드래군(ドラグーン)	110	비구	마봉(魔封) 효과(확률 중간)
그림리버(グリムリバー)	128	빙결(氷結)	마법공격 40상승, 빙결 효과(확률 적음), 명중률이 높다
슈퍼 노바(スーパーノヴァ)	134	비구	크리티컬 확률이 굉장히 높다
뱀파이어(バンパアイア)	138	비구	HP흡수(효과 중간), 크리티컬 확률 상승
메테오 드래군(メテオドラグーン)	155	지변(地変)	마봉 효과(확률 큼)
전설의 핸드건(伝説のハンドガン)	160	비구	
데드 엔드(デッドエンド)	160	암흑(暗黒)	빈사 효과(확률 중간)
메기드 파이어(メギドファイア)	180	만능	마법공격 60상승
만마의 총(万魔の銃)	250	만능	

■ 권(拳) 계열

이름	공격력	상성	기타
전설의 어설픈 글러브(伝説のヘタレグラブ)	1	타격(打撃)	명중률이 낮다
테핑(テーピング)	1	타격	
복싱 글러브(ボクシンググローブ)	5	타격	
각수(角手)	16	타격	
메탈 글러브(メタルグローブ)	32	타격	
열권(烈拳)	40	타격	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
냐고 크로우(ニャーゴクロー)	40	타격	매혹 효과(확률 큼)
라이프 포스(ライフフォース)	46	타격	HP흡수(효과 중간), 명중률이 높다
가디언 너클(ガーディアンナックル)	48	타격	
오우거 핸드(オーガハンド)	56	타격	혼란 효과(확률 적음)
델타 너클(デルタナックル)	60	빙결	마법공격 20상승, 빙결 효과(확률 적음), 명중률 높음
자마다할(ジャマダハル)	64	타격	
대시 너클(ダッシュナックル)	74	타격	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
다마스카스 핸드(ダマスカスハンド)	75	타격	크리티컬 확률 상승
암무의 손자루(闇舞の手袋)	80	타격	
바이퍼(バイパー)	92	만능	맹독 효과(확률 중간), 명중률이 높음
카루라 크로우(カルラクロー)	94	화염	마법공격 30상승, 명중률이 높음
비트 디바이스(ビートデバイス)	96	타격	
코어 핸드(コアハンド)	108	타격	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
이슈츌의 발톱(イシュチュルの爪)	128	수격	마법공격 40상승, 명중률이 높음
루나 핸드(ルナハンド)	134	암흑	빈사 효과(확률 큼)
스파이럴 네메시스(スパイラルネメシス)	138	타격	카운터 효과, 명중률이 높음
솔 핸드(ソルハンド)	150	타격	HP흡수(효과 큼)
전설의 글러브(伝説のグラブ)	160	타격	
우마암흑장(右魔暗黒掌)	160	만능	맹독 효과(확률 중간), 크리티컬 확률 상승
신좌폭열장(神左爆熱掌)	180	핵열	마법공격 60상승

■ 지탄(指弾) 계열

이름	공격력	상성	기타
전설의 부정 자금(伝説のあぶく銭)	1	투구(投具)	명중률이 낮음
1NT $ (1NT $)	4	투구	
게임 코인(ゲームコイン)	8	투구	
퓨처 코인(フューチャーコイン)	12	투구	
평차의 던진 돈(平次の投げ銭)	32	투구	
라운드 엣지(ラウンドエッジ)	40	투구	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
게리디(グリーディ)	46	투구	혼란 효과(확률 중간), 크리티컬 확률 상승
저스티스 코인(ジャスティスコイン)	48	투구	
스트라이커(ストライカー)	56	투구	크리티컬 확률 상승
매지컬 코인(マジカルコイン)	60	질풍(疾風)	마법공격 20상승, 명중률이 높음
코인 더 그레이트(コインザグレート)	64	투구	
섬광대(閃光貨)	70	전격	감전효과(효과 중간)
크로스 메달(クロスメダル)	74	투구	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
만다라(マンダラー)	80	투구	
스타 메달(スターメダル)	94	지변(地変)	마법공격 30상승, 명중률이 높음
헬 캐쉬(ヘルキャッシュ)	96	투구	
스피닝(スピニング)	108	투구	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
일억마대옥(一億魔貨玉)	128	핵열	마법공격 40상승, 명중률이 높음
오리할코인(オリハルコイン)	134	투구	HP흡수(효과 중간), 명중률이 높음
미크로 차크람(ミクロチャクラム)	150	만능	수면 효과(확률 큼)
전설의 코인(伝説のコイン)	160	투구	

항하사(恒河沙)	160	빙결	빙결 효과(확률 중간), 크리티컬 확률 상승
나유타(那由他)	180	지변	마법공격 60상승
갬블러(ギャンブラー)	200	투구	명중률이 없다?

■ 검(剣) 계열

이름	공격력	상성	기타
미도 본크라(迷刀ボンクラ)	1	검격	명중률이 낮음
조천구환(烏天狗丸)	49	검격	
플라즈마 소드(プラズマソード)	56	전격	감전효과(확률 적음)
호철(虎徹)	64	검격	
다마스커스 소드(ダマスカスソード)	70	검격	명중률이 높음
팔팔왕(八八王)	74	검격	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
투바이헌더(トゥヴァイハンダー)	80	검격	
소드 오브 세이지(ソードオブセイジ)	94	수격	마법공격 30상승, 명중률이 높음
칠성검(七星剣)	96	검격	
신도검(神度剣)	108	검격	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
쇼우슈우 마사무네(相州正宗)	115	검격	명중률이 높음
십악검(十握剣)	128	전격	마법공격 40상승, 감전효과(확률 적음), 명중률이 높음
쿠사나기 검(草薙剣)	134	질풍	마봉 효과(확률 중간)
몽상검(夢想剣)	150	검격	HP흡수(효과 큼), 크리티컬 확률 상승
전설의 일본도(伝説の日本刀)	160	검격	
빅트라(ヴィクトラー)	160	검격	카운터 효과
레반테인(レーヴァンテイン)	180	화염	마법공격 60상승

■ 돌검(突剣) 계열

이름	공격력	상성	기타
전설의 레이프어(伝説のレイプア)	1	검격	명중률이 낮음
에베 · 라피에레(エベ・ラピエレ)	46	검격	
어프소 블레이드(アブソブレード)	56	검격	HP흡수(효과 적음)
메일피어싱(メイルピアスイング)	64	검격	
소드 브레이커(ソードブレイカー)	65	검격	마법공격 20상승
샴실(シャムシール)	74	검격	명중률이 높고 크리티컬 확률 상승
레이텔파랏슈(レイテルパラッシュ)	80	검격	
루나 블레이드(ルナブレード)	94	전격	마법공격 30상승, 감전효과(확률 적음), 명중률이 높음
피랑기(フィランギ)	96	검격	
소울 스터버(ソウルスターバ)	108	검격	명중률이 높음
솔 블레이드(ソルブレード)	128	화염	마법공격 40상승, 명중률이 높음
스타 프리저(スターフリーザ)	134	빙결	빙결효과(확률 높음)
전설의 레이피어(伝説のレイピア)	160	검격	
패러독서(パラドクサー)	160	검격	HP흡수(효과 중간)
제네시스(ジェネシス)	180	핵열	마법공격 60상승

방어구

■ 머리(頭) 부분

이름	방어력	기타
카우보이 모자(カウボーイハット)	3	
금편 모자(金編み帽子)	8	
풀 페이스(フルフェイス)	10	회피율 상승
조종 모자(カラクリ帽子)	11	크리티컬을 무효로 함
스팡겐 투구(スパンゲンヘルム)	12	
미스틱 투구(ミスティックヘルム)	15	마법방어 5상승
성백 투구(星白兜)	16	
게일 기어(ゲイルギア)	19	회피율 상승
진숙의 투구(辰宿の兜)	20	
겐지 투구(源氏の兜)	24	
연마 면구(錬磨の面具)	24	마법방어 12상승, 남성전용
프린세스 크라운(プリンセスクラウン)	27	회피율 상승, 여성전용
빛나는 갈기(輝くたてがみ)	28	마법방어 120상승
매지컬 헤어피스(マジカルヘアピース)	32	마법방어 15상승, 여성전용
풍독의 투구(風濤の兜)	35	회피율 대폭 상승, 남성전용

■ 몸(體) 부분

이름	방어력	기타
캐쥬얼 셔츠(カジュアルシャツ)	1	회피율 상승
다크 슈츠(ダークスーツ)	2	남성전용
베로어츠 피스(ベロアツーピース)	2	여성전용
섹시 슈츠(セクシースーツ)	2	여성전용
골드 슈츠(ゴールドスーツ)	4	남성전용
하드 자켓(ハードジャケット)	6	
체인 메일(チェインメイル)	16	
취기 제거 슈츠(酔いどれスーツ)	20	회피율 상승, 남성전용
하이드 망토(ハイドマント)	23	회피율 대폭 상승
브리건다인(ブリガンダイン)	24	
미스릴 아머(ミスリルアーマー)	27	회피율 상승, 마법방어 40상승
엔젤 로브(エンジェルローブ)	30	마법방어10, 여성전용
백금사위 갑옷(白金絲威鎧)	32	
사마의 드레스(邪馬のドレス)	37	회피율 상승, 여성전용
현성의 옷(賢聖の衣)	40	
대자연의 옷(大自然の衣)	46	모든 능력치+9
신기의 갑옷(新奇の鎧)	47	마법방어 15상승
겐지 갑옷(源氏の鎧)	48	
맥시밀리언(マクシミリアン)	54	회피율 상승
베스트 드레서(ベストドレッサー)	55	크리티컬 무효
우먼 파워드(ウーマンパワード)	60	회피율 상승, 여성전용
게세츠씨(げせつさん)	64	마법방어 20상승, 남성전용
히히이로카네 갑옷(ヒヒイロカネの鎧)	67	마법방어 50상승
오로라 갑옷(オーロラの鎧)	69	크리티컬 무효, 여성전용
더 고져스(ザ・ゴージャス)	75	TEC 5, LUC 5상승, 크리티컬 무효
홍서 갑옷(弘誓の鎧)	125	

■ 발(足) 부분

이름	방어력	기타
하프 부츠(ハーフブーツ)	1	
레저 부츠(レザーブーツ)	1	
롱 부츠(ロングブーツ)	1	여성전용
스웨트 부츠(スウェットブーツ)	1	
카우보이 부츠(カウボーイブーツ)	3	
금편 타이츠(金襴みタイツ)	8	
퀵 펌프스(クイックパンプス)	10	회피율 상승, 여성전용
프로텍트 부츠(プロテクトブーツ)	12	
마도초 신발(魔導草履)	15	마법방어 5상승, 남성전용
퍼레이드 부츠(パレードブーツ)	16	
벤케이의 정강이 보호대(弁慶のすね當て)	19	회피율 상승, 남성전용
프류테드 레그(フリューテッドレッグ)	20	
겐지 구족(源氏の具足)	24	
고데스 레그(ゴッデスレッグ)	24	마법방어 12상승, 여성전용
엔젤 레그(エンジェルレッグ)	25	LUC 10상승, 회피율 상승, 여성전용
아키레우스의 구족(アキレウスの具足)	25	회피율 상승, 남성전용
칠흑 구족(漆黒の具足)	27	회피율 상승, 남성전용
텐구의 하태(天狗の下)	32	마법방어 15상승
마지막 구족(最果ての具足)	39	마법방어 40상승

■ 액세서리

이름	효과
토끼 부적(ウサギのお守り)	LUC+1
선글래스(サングラス)	명중률이 약간 상승
실버 피어스(シルバーピアス)	LUC+1
프로텍터(プロテクター)	방어력 3상승
다이아몬드 링(ダイヤモンドリング)	VIT+1
마젠타 쵸커(マゼンタチョーカ)	STR+2
크림존 쵸커(クリムゾンチョーカ)	STR+4
파워 브레스렛(パワーブレスレット)	STR+8
역왕의 반지(力王の腕輪)	STR+12
칼마 링(カルマリング)	STR+15
사프랑 피어스(サフランピアス)	VIT+2
탄제린 피어스(タンジェリンピアス)	VIT+4
스태미너 링(スタミナリング)	VIT+8
어뮬렛(アミュレット)	VIT+12
링 더 애드마이어러(リングジアドマイアラ)	VIT+15
오키드 라리엣(オーキッドラリエット)	TEC+2
아이리스 라리엣(アイリスラリエット)	TEC+4
스킬 피어스(スキルピアス)	TEC+8
기교 피어스(技巧のピアス)	TEC+12
대교 피어스(大巧の指輪)	TEC+15
즈카이 바레타(スカイバレッタ)	AGI+2
감책 머리장식(紺青の髪飾り)	AGI+4
스피드 앵크렛(スピードアンクレット)	AGI+8
하이 스피드 앵클(ハイスピードアンクル)	AGI+12
어나더 라이트(アナザライト)	AGI+15
화이트 두건(ホワイトバンダナ)	LUC+2
순백의 두건(純白の鉢巻き)	LUC+4
해피 펜던트(ハッピーペンダント)	LUC+8
헤더 펜던트(ハッダペンダント)	LUC+12
미라클 오브젝트(ミラクルオブジェクト)	LUC+15
힘나는 띠(いけいけタスキ)	STR+1, AGI+1
펜서 쵸커(パンサーチョーカー)	STR+2, AGI+2
팰콘 쵸커(ファルコンチョーカー)	STR+4, AGI+4
드래곤 쵸커(ドラゴンチョーカー)	STR+8, AGI+8
무사의 마음가짐(武士の心得)	STR+1, VIT+1, AGI+1
무장의 마음가짐(武将の心得)	STR+2, VIT+2, AGI+2
무제의 마음가짐(武帝の心得)	STR+3, VIT+3, AGI+3
무신의 마음가짐(武神の心得)	STR+4, VIT+4, AGI+4
스트렝스 소스(ストレングスソース)	레벨업 보너스 STR+1
바이탈리티 소스(バイタリティソース)	레벨업 보너스 VIT+1
테크닉 소스(テクニックソース)	레벨업 보너스 TEC+1
애지리티 소스(アジリティソース)	레벨업 보너스 AGI+1
럭키 소스(ラッキーソース)	레벨업 보너스 LUC+1
히트포인트 소스(ヒットポイントソース)	레벨업 보너스 HP+5
스피릿 소스(スピリットソース)	레벨업 보너스 SP+5
올 랜드 피어스(オールランドピアス)	ALL+15
싱크로나이즈 기어(シンクロナイズギア)	페르소나의 숙련도가 오르기 쉬워짐
뮤테이션 기어(ミューテーションギア)	페르소나의 돌연변이가 일어나기 쉬워짐
어져스트먼트 기어(アジャストメントギア)	페르소나의 발동시 소비 SP가 줄어듦
솔빙 오브(ソルヴィングオーブ)	미지의 합체마법을 애널라이즈할 수 있음
프리 캐치(フリーキャッチ)	계약을 안 해도 프리 타롯 카드를 얻을 수 있음
폴리스 글러브(ポリスグローブ)	전투시 아이템 입수 확률 상승
수호용의 부적(守護龍のお守り)	회피율 약간 상승
에메랄드 링(エメラルドリング)	AGI+1, 정말 아름답다…
크리스탈 링(クリスタルリング)	TEC+1, 정말 아름답다…

페르소나

이 게임에서 가장 큰 비중을 차지하는 페르소나. 그것에 대하여 알아보자.

페르소나의 소환(召喚)

주인공들은 처음부터 페르소나를 가지고 있지만 게임을 진행할수록 더 많은 종류의 페르소나를 소환할 수 있다. 페르소나의 소환은 벨벳 룸(ベルベットルーム)에서 이루어지며 파오푸가 동료로 들어온 후에 이용할 수 있다(이상한 그림자가 보이는 상점).

기본적으로 페르소나를 소환하는 데는 일정량의 타롯 카드가 필요하다. 페르소나의 레벨이 높아질수록 더욱 많은 수의 타롯 카드가 필요하며 어떠한 페르소나들은 특수한 '마테리얼 카드(マテリアルカード)' 카드를 가지고 있어야만 소환할 수 있다. 마테리얼 카드는 주로 맵 안에서 얻을 수 있으며 특수한 상점에서도 구입할 수 있다(카지노 포함).

소환할 페르소나를 선택하고 나서는 '매직 카드(マジックカード)'와 '인센스 카드(インセンスカード)'를 이용해서 사용할 수 있는 마법을 추가시키거나 패러미터를 상승시킬 수 있다. 이를 이용해서 공격 마법만 있는 페르소나에게 강력한 회복 마법을 추가시킬 수도 있는 등 더욱 쓸모있는 페르소나를 만들 수 있다. 단, 각 카드 당 한 장씩만 가능하며 페르소나에 따라서는 추가할 수 없는 카드들도 있으므로 주의할 것.

언제나 가지고 다닐 수 있는 페르소나의 수에는 제한이 있으며 그 수가 초과하면 일단 벨벳 룸에 보관된다. 보관된 페르소나를 꺼내려면 '페르소나의 교환(交換)·귀환(歸還)'를 고른 후에 휴대하고 있는 페르소나와 보관되어 있는 페르소나를 바꾸면 된다. 여기서 페르소나를 귀환시킬 수도 있는데 이때에는 페르소





나와 특정한 아이템을 교환할 수 있게 된다. 이러한 아이템에는 상당히 좋은 것이 많이 있다.

랭크(ランク)

모든 페르소나는 초기의 랭크가 1이지만 많이 사용할수록 최대 8단계까지 랭크를 올릴 수 있다. 이때 랭크가 상승함에 따라 사용할 수 있는 마법 및 기술들이 추가되므로 새로운 페르소나를 얻었다면 꼭 어느 정도 랭크를 성장시켜 두자. 또한 랭크가 상승할수록 페르소나의 패러미터도 상승하게 된다. 페르소나의 랭크 표시 밑에는 다음 랭크까지의 남은 경험치가 대략 표시되므로 참고해두자.

상성(相性)

캐릭터들과 페르소나 사이에는 일정한 상성이 정해져 있다. 이 상성이 좋으면 페르소나를 소환할 때 소모되는 SP의 양이 줄어드는 등의 이점이 있다. 반대로 상성이 나쁘다면 오히려 소모 SP의 양이 늘어나게 되니 주의할 것. 상성에 따라서는 아예 달 수 없는 페르소나들도 있으니 항시 체크를 해두자.

뮤테이션(MUTATION)

이것은 페르소나에게 있어서 돌연변이라고 생각하면 된다. 전투가 종료된 후에 뮤테이션이라는 글자가 찍히며 페르소나에게 변화가 일어난다. 이때 일어나는 변화에는 랭크의 상승, 패러미터의 상승, 새로운 마법 및 기술의 획득 등 여러가지가 있다. 어쨌든 뮤테이션이 일어나서 손해보는 것은 없으므로 언제나 일어나기를 바라자.

여기서 특수한 뮤테이션이 있는데 이것은 바로 '변이(變異)'이다. 이러한 뮤테이션이 일어난 후에 벨벳 룸으로 가서 커맨드를 확인하면 '변신(變身)'이 추가되며 전혀 다른 페르소나로 변신할 수 있게된다. 물론 미리 해당 페르소나를 캐릭터에게서 떼어놓아 두었어야 한다. 변신을 시킬지 안 시킬지는 플레이어의 자유. 시도하기 전에 변신 후의 페르소나의 능력을 잘 파악한 후 확실한 이점이 느껴진다면 가능한 변신시키는 것이 좋다.

레벨업 시의 보너스



전투종료 후에 캐릭터의 레벨업이 이루어 질 때 레벨 하나 당 3의 수치가 주어지며 캐릭터의 5가지 패러미터가 랜덤으로 상승된다(마야의 경우에는 수치를 직접 분배할 수 있다). 이때 현재 달고 있는 페르소나에 따라서 수치 1의 보너스가 주어진다. 그런데 페르소나에 따라 보너스 수치가 더해지는 패러미터의 종류는 다르므로 확인만 잘 한다면 특정 패러미터만을 중점적으로 키울 수도 있다. 이러한 점을 이용하여 각각 다른 개성이 있는 캐릭터를 만들어 보는 것도 좋을 듯 하다.

프리 타롯 카드

앞에서도 말했듯이 페르소나를 소환하려면 그 계열에 해당하는 타롯 카드를 일정한 수만큼 가지고 있어야 한다. 이때 타롯 카드가 모자란다면 프리 타롯 카드를 이용해서 부족한 수를 채울 수 있다. 프리 타롯 카드는 말하자면 백지와 같은 것으로서 벨벳 룸 안에 그림을 그리고 있는 남자에게 의뢰(依頼)를 맡기면 다른 타롯 카드로 변환시켜 준다. 변환할 타롯 카드의 계열과 개수는 마음대로 정할 수 있다. 프리 타롯 카드는 계약한 악마를 통해서 얻을 수 있으며(컨택트 설명 참조) 때때로 아이템 상자에 들어 있기도 하다.





▲이 사람이 의뢰를 받아준다

● 페르소나 일람

몇 가지의 페르소나들은 각각 한 계열을 이루고 있다. 계열 옆 괄호 안에 표시된 것은 레벨업 시 주어지는 보너스 수치를 나타낸다.

■ MAGICIAN(TEC+1)

레벨	이름	마법 및 기술	교환 아이템	특징
69	란다(ランダ)	할퀴기(ひっかき), 마린카린(マリンカリン), 메기드라(メギドラ), 메디라마(メディラマ), 무드온(ムドオン), 리컴드라(リカームドラ)	희생의 카드(犠牲のカード)	물리공격 반사, 신성 계에 약함
62	이시스(イシス)	마그다인(マグダイン), 메파트라(メパトラ), 마카라칸(マカラカーン), 지오다인(ジオダイン), 마하 마그다인(マハマグダイン), 프레이다인(フレイダイン)	메기드라 카드(メギドラカード)	마법공격 반사, 물리공격에 약함
55	마나난(マナナン)	아쿠아다인(アクアダイン), 발자크(バルザック), 마카카자(マカカジャ), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 피아렌트(フィアレント)	마카카자 카드(マカカジャカード)	수격 반사, 화염에 약함
49	아베노 세이메이(アベノセイメイ)	몽견침(夢見針), 봉마의 어찰(封魔の御札), 하마온(ハマオン), 서머카자(サマカジャ), 그라다인(グラダイン), 정령소환(精霊召喚)	아기다인 카드(アギダインカード)	마법 반사, 물리에 약함
34	아그리파(アグリッパ)	포이즈마(ポイズマ), 아기라오(アギラオ), 저주의 단어(呪いの言葉), 메기드(メギド), 아기다인(アギダイン)	마하 라기온 카드(マハラギオンカード)	마법에 강하고 물리공격에 약함
16	텐구(テング)	마하갈(マハガル), 그라이(グライ), 일루존(イルゾーン), 대기의 벽(大気の壁), 리컴(リカーム), 이검난무(利剣乱舞)	마하갈 카드(マハガルカード)	질풍 계를 무효, 지변 계에 약함

■ PRIESTESS(VIT+1)

레벨	이름	마법 및 기술	교환 아이템	특징
71	라크슈미(ラクシュミ)	디어라한(ディアラハン), 라크카자(ラクカジャ), 잔다인(ザンダイン), 서머리컴(サマリカーム), 트라리프(トラリーフ), 용분의 춤(勇奮の舞)	아베타라(アヴェターラ)	신성 무효, 회복이 쉬움
64	스카아하(スカアハ)	갈다인(ガルダイン), 대기의 벽(大気の壁), 테트라자(テトラジャ), 선회속탄(旋回速弾), 메파트라(メパトラ), 선풍진(旋風陣)	갈다인 카드(ガルダインカード)	검격 및 전기(電撃) 반사, 신성 및 암흑 무효
55	하트홀(ハトホル)	그라이버(グライバ), 유혹의 마주르카(誘惑のマズルカ), 메디라마(メディラマ), 하이프렛셔(ハイプレッシャー), 에스토마(エストマ)	파트라 카드(パトラカード)	신성 및 암흑 무효
51	이자나미(イザナミ)	마린카린, 자애의 기도(慈愛の祈り), 신기루(蜃気楼), 마하 아쿠다인(マハアクダイン), 비공침(秘孔針), 다이아몬드 더스트(ダイヤモンドダスト)	희생의 카드(犠牲のカード)	수격과 신성 및 암흑 무효
41	팔바티(パールヴァティ)	마하 아쿠에스(マハアクエス), 코를디(コトルディ), 물의 벽(水の壁), 리플레쉬 링(リフレッシュリング), 리컴(リカーム), 부후다인(ブフダイン)	HP소스(HPソース)	신성 무효, 암흑에 약함
34	시프(シフ)	지온가(ジオンガ), 테트라자(テトラジャ), 디어라마(ディアラマ), 코를디(コトルディ), 수면파(睡眠波), 파괴의 도척(破壊の羯磨)	테트라자 카드(テトラジャカード)	질풍 무효, 전격 반사, 지변에 약함

27	텐세이 냥냥(テンセイニャンニャン)	구십구침(九十九針), 메파트라(メパトラ), 신기루(蜃気楼), 몽견침(夢見針), 마린카린(マリンカリン), 메디라마(メディラマ)	메디라마 카드(メディラマカード)	정신과 신경 반사

■ EMPRESS(VIT+1)

78	가이아(ガイア)	마그다인(マグダイン), 프레이다인(フレイダイン), 대지의 벽(大地の壁), 테트라칸(テトラカーン), 참나오월우격(剣閃五月雨撃), 대지의 분노(大地の怒り)	신광의 카드(神光のカード)	지변과 신성 및 암흑 무효
61	카리(カーリー)	이검난무(利剣乱舞), 저주의 단어(呪いの言葉), 그라다인(グラダイン), 디어라한(ディアラハン), 히트카이저(ヒートカイザー)	폭풍의 카드(暴風のカード)	화염 흡수, 핵열 및 신성 무효, 수격 및 빙결에 약함
48	리노크(リノク)	마하 마그나스(マハマグナス), 신기루(蜃気楼), 일문자 베기(一文字斬り), 리플레쉬 링(リフレッシュリング), 대지의 벽(大地の壁), 마그마드롭(マグマドロップ)	STR카드(STRカード)	지변 흡수, 질풍에 약함
36	세이오우보(セイオウボ)	홀리 라이트(ホーリーライト), 몽견침(夢見針), 잔간(斬奸), 탈카자(タルカジャ), 메기드(メギド), 고천열풍탄(高天烈風弾)	선도(仙桃)	마법에 강함, 물리에 약함
26	네메시스(ネメシス)	아쿠에스(アクエス), 마베라스 댄스(マーベラスダンス), 트리플 다운(トリプルダウン), 무드(ムド), 메디아(メディア), 절대영도(絶対零度)	아쿠에스 카드(アクエスカード)	정신 및 신경 무효

■ EMPEROR(TEC+1)

86	비슈느(ヴィシュヌ)	부후다인(ブフダイン), 디어라한(ディアラハン), 마하 라기다인(マハラギダイン), 이검난무(利剣乱舞), 하마온(ハマオン), 메기드라온(メギドラオン)	소마(ソーマ)×10	모든 공격에 강함
65	오딘(オーディン)	그라다인(グラダイン), 마카카자(マカカジャ), 번개 세례(雷の洗礼), 무드온(ムドオン), 데스 바운드(デスハウンド), 어둠의 심판(闇の審判)	중압의 카드(重圧のカード)	마법 무효, 물리에 약함
52	인드라(インドラ)	이검난무(利剣乱舞), 지온가(ジオンガ), 대기의 벽(大気の壁), 마하 갈다인(マハガルダイン), 라크카자(ラクカジャ), 지오다인(ジオダイン)	소마(ソーマ)×10	질풍 무효, 전격 반사, 지변에 약함
45	프라칸(フラカン)	일문자 베기(一文字斬り), 프린파(プリンパ), 데카자(デカジャ), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 선풍진(旋風陣), 탈카자(タルカジャ)	희생의 카드(犠牲のカード)	질풍 흡수, 지변에 약함
37	발(バール)	아쿠에스(アクエス), 리컴(リカーム), 메디라마(メディラマ), 프리저드 브레스(ブリザードブレス), 에시드 레인(アシッドレイン), 메기드라(メギドラ)	리컴 카드(リカームカード)	수격 흡수, 화염에 약함
28	마르두크(マルドゥーク)	아기라오(アギラオ), 포즘디(ポズムディ), 발자크(バルザック), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ), 마하라기온(マハラギオン)	에지리티 소스(アジリティソース)	화염 무효, 수격에 약함
9	아가트라무(アガートラーム)	마그나(マグナ), 코룰디(コトルディ), 일문자 베기(一文字斬り), 테트라자(テトラジャ), 프린파(プリンパ), 마하 마그나(マハマグナ)	무사의 마음가짐(武士の心得)	지변에 강함, 질풍에 약함

■ HIEROPHANT(STR+1)

82	브라후마(ブラフマー)	그라다인(グラダイン), 회전설법(回転説法), 서머리컴(サマリカーム), 서머카자(サマカジャ), 메기드라온(メギドラオン), 알파 블러스터(アルファブラスタ)	열화의 카드(烈火のカード)	마법 반사, 물리에 약함
75	야마오카(ヤマオカ)	잔다인(ザンダイン), 수면파(睡眠波), 참나오월우격(剣閃五月雨撃), 디어라한(ディアラハン), 마한마(マハンマ), 가디언 햄머(ガーディアンハンマー)		질풍 · 전격 · 신성 · 정신 · 신경 무효
67	발나(ヴァルナ)	돌미나(ドルミナー), 테트라자(テトラジャ), 마하 마그다인(マハアクダイン), 회전설법(回転説法), 선회속탄(旋回速弾), 아쿠아 리타이드(アクアリーダイト)	아기다인 카드(アギダインカード)	수격과 신성 및 암흑 무효
53	미스라(ミスラ)	독 물기(毒かみつき), 프린파(プリンパ), 피아렌트(フィアレント), 메기드라(メギドラ), 광자포(光子砲)	마하 라기온 카드(マハラギオンカード)	수격 흡수, 화염에 약함
39	야마(ヤマ)	이검난무(利剣乱舞), 코룰디(コトルディ), 마한마(マハンマ), 마하 무드(マハムド), 포즘디(ポズムディ), 어둠의 심판(闇の審判)	마하 아쿠에스 카드(マハアクエスカード)	지변과 신성 및 암흑 무효
29	샤카(シャカ)	홀리 라이트(ホーリーライト), 리컴(リカーム), 마후이(マフーイ), 수면파(睡眠波), 닐바나(ニルヴァーナ), 파괴의 도처(破壊の稲妻)	리컴 카드(リカームカード)	모든 공격에 강함
23	우마야도노 오우지(ウマヤドノオウジ)	돌미나(ドルミナー), 할퀴기(ひっかき), 프린파(プリンパ), 디어라마(ディアラマ), 트라프리(トラフーリ), 에스트마(エストマ)	LUC의 카드(LUCのカード)	비구 및 투구 반사
14	겐조우(ゲンジョウ)	잔(ザン), 일루존(イルゾーン), 메디어(メディア), 마후이(マフーイ), 메파트라(メパトラ), 홀리 라이트(ホーリーライト)	마후이 카드(マフーイカード)	정신 및 신경 무효

■ LOVERS(AGI+1)

80	앨리스(アリス)	할퀴기(ひっかき), 메디라한(メディラハン), 수면파(睡眠波), 마카라칸(マカラカーン), 오메가 크래스터(オメガクラスタ), 메기드라온(メギドラオン)	핵폭의 카드(核爆のカード)	모든 공격에 강함
42	비비안(ヴィヴィアン)	디어라마(ディアラマ), 유혹의 마주르카(誘惑のマズルカ), 포즘디(ポズムディ), 부후다인(ブフダイン), 수면파(睡眠波), 마하 아쿠타인(マハアクダイン)	격류의 카드(激流のカード)	수격 무효, 화염에 약함
26	잭 란탄(ジャックランタン)	아기라오(アギラオ), 돌미나(ドルミナー), 마하 라기(マハラギ), 악마의 미소(悪魔の微笑み), 마하 라기온(マハラギオン)	마하 라기온 카드(マハラギオンカード)	화염 흡수, 수격에 약함
18	잭 프로스트(ジャックフロスト)	부후(ブフ), 소닉 펀치(ソニックパンチ), 파트라(パトラ), 스크카자(スクカジャ), 부후라(ブフーラ)	부후라 카드(ブフーラカード)	수격 무효, 빙결 흡수, 화염에 약함
11	로빈 굿 페로(ロビングッドフェロー)	마그나(マグナ), 포이즈마(ポイズマ), 돌미나(ドルミナー), 신기루(蜃気楼), 포즘디(ポズムディ), 마하 마그나(マハマグナ)	마하 마그나스 카드(マハマグナスカード)	지변에 강함, 질풍에 약함
2	픽시(ピクシー)	디어(ディア), 갈(ガル), 코룰디(コトルディ), 지오(ジオ), 마하 갈(マハガル), 메기드(メギド)	디어 카드(ディアカード)	질풍에 강함, 지변에 약함

■ CHARIOT(STR+1)

85	시바(シヴァ)	지오다인(ジオダイン), 이검난무(利剣乱舞), 탈카자(タルカジャ), 그라다인(グラダイン), 데스 바운드(デスバウンド), 뉴클리어 미사일(ニュークリアミサイル)	격뢰의 카드(激雷のカード)	모든 공격에 강함
59	마하 카라(マハーカーラ)	강절단(剛切断), 포효(雄叫び), 테트라자(テトラジャ), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 지옥의 업화(地獄の業火), 데스 바운드(デスバウンド)	내세움의 소퇴(打ち出の小槌)	물리 반사, 마법에 약함
50	아레스(アレス)	일문자 베기(一文字斬り), 돌미나(ドルミナー), 아기다인(アギダイン), 발자크(バルザック), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	아기다인 카드(アギダインカード)	화염에 강함, 수격에 약함
43	스사노오(スサノオ)	아기라오(アギラオ), 강절단(剛切断), 파트라(パトラ), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 지오다인(ジオダイン), 탈카자(タルカジャ)	탈카자 카드(タルカジャカード)	물리에 강함, 마법에 약함
35	세이텐 타이세이(セイテンタイセイ)	마하 라기온(マハラギオン), 코룰디(コトルディ), 일문자 베기(一文字斬り), 이단 찌르기(二段突き), 서머카자(サマカジャ), 메기드(メギド)	메기드 카드(メギドカード)	화염 및 핵열 무효, 수격에 약함
27	타라니스(タラニス)	갈라(ガルーラ), 일문자 베기(一文字斬り), 포효(雄叫び), 킬러 윈드(キラーウインド), 몸통 부딪히기(体当たり)	갈라 카드(ガルーラカード)	물리에 강함, 마법에 약함

POWER 공략왕! PlayStation

15	미노타우로스 (ミノタウロス)	소닉 펀치(ソニックパンチ), 몸통 부딪히기(体当たり), 코룰디(コトルディ), 대지의 벽(大地の壁), 포효(雄叫び)	무제의 마음가짐 (武帝の心得)	물리에 강함, 마법에 약함

■ STRENGTH(STR+1)

68	원롱(ウォンロン)	파이어 브레스(ファイアブレス), 꼬챙이 찌르기(串刺し), 브리저드 브레스(ブリザードブレス), 테트라자(テトラジャ), 탈카자(タルカジャ), 마구 날뛰기(大暴れ)	테트라자 카드 (テトラジャカード)	빙결과 전격 및 핵열에 강함
56	부리토라(ヴリトラ)	물기(かみつき), 포이즌 브레스(ポイズンブレス), 지오다인(ジオダイン), 하이 프렛셔(ハイプレッシャー), 오메가 크레스터(オメガクレスタ)	격뇌의 카드 (激雷のカード)	빙결과 전격 및 핵열에 강함, 타격 및 전기에 약함
43	타크샤카(タクシャカ)	소화액(消化液), 아기라오(アギラオ), 독 물기(毒かみつき), 파이어 브레스(ファイアブレス), 불꽃의 벽(炎の壁), 그라다인(グラダイン)	중압의 카드 (重圧カード)	정신 및 신경 무효, 전격에 약함
29	크에레프레(クエレブレ)	물기(かみつき), 포효(雄叫び), 에시드 레인(アシッドレイン), 브리저드 브레스(ブリザードブレス), 날개 짓(はばたき)	VIT카드(VITカード)	빙결과 전격 및 핵열에 강함, 타격 및 전기에 약함
21	오토히메(オトヒメ)	미라쥬 브레스(ミラージュブレス), 구십구침(九十九針), 아쿠에스(アクエス), 몽견침(夢見針), 디어라마(ディアラマ), 마하 아쿠에스(マハアクエス)	디어라마 카드 (ディアラマカード)	수격 흡수, 화염에 약함
12	류우메(リュウメ)	아쿠아(アクア), 미라쥬 브레스(ミラージュブレス), 코룰디(コトルディ), 브리저드 브레스(ブリザードブレス), 포즘디(ポズムディ), 서머카자(サマカジャ)	STR카드(STRカード)	빙결과 전격 및 핵열에 강함, 타격 및 전기에 약함

■ HERMIT(VIT+1)

71	티슈트리아 (ティシュトリヤ)	아쿠아다인(アクアダイン), 에시드 레인(アシッドレイン), 회복의 가락(癒しの調べ), 리플레쉬 링(リフレッシュリング), 알파 블래스터(アルファブラスタ), 아쿠아 리다이트(アクアリーダイト)	아쿠아다인 카드 (アクアダインカード)	수격 흡수, 화염에 약함
56	키니치 · 아하우 (キニチ・アハウ)	마비 물기(マヒかみつき), 파이어 브레스(ファイアブレス), 포효(雄叫び), 몸통 부딪히기(体当たり), 불 레이다인(不レイダイン)	희생의 카드 (犠牲のカード)	물리에 강함, 정신 및 신경에 약함
40	겐부(ゲンブ)	마비 물기(マヒかみつき), 대지의 벽(大地の壁), 혼탁의 장기(混濁の瘴気), 라크카자(ラクカジャ), 마그다인(マグダイン), 마하 마그다인(マハマグダイン)	히란야(ヒランヤ)	지변 무효, 질풍에 약함, 빙결과 전격 및 핵열에 강함
33	뱌코(ビャッコ)	물기(かみつき), 스크카자(スクカジャ), 브리저드 브레스(ブリザードブレス), 물의 벽(水の壁), 에시드 레인(アシッドレイン)	배수진(陣の背水)	수격 및 빙결 무효, 화염에 약함
28	그린블스티 (グリンブルスティ)	마그나스(マグナス), 졸음의 유혹(まどろみの誘い), 포효(雄叫び), 마하 마그나스(マハマグナス), 전광석화(電光石火)	노아둔(ノアドン)	물리에 강함, 정신 및 신경에 약함
22	텐호우 겐스이 (テンホウゲンスイ)	마그나(マグナ), 일문자 베기(一文字斬り), 마그나스(マグナス), 포이즈마(ポイズマ), 이단 찌르기(二段突き), 라크카자(ラクカジャ)	라크카자 카드 (ラクカジャカード)	지변 무효, 질풍에 약함
14	네코마타(ネコマタ)	할퀴기(ひっかき), 마하 갈(マハガル), 키스 던지기(投げキッス), 아쿠에스(アクエス), 잔마(ザンマ)	냥고 크로우 (ニャンゴークロー)	정신 및 신경 반사

■ FORTUNE(LUC+1)

77	곡코우 죠우테이 (ギョクコウジョウテイ)	강절단(剛切断), 매직 실(マジックシール), 테트라자(テトラジャ), 자애의 기도(慈愛の祈り), 빛의 재판(光の裁き), 고천열풍탄(高天烈風弾)	테트라자 카드 (テトラジャカード)	마법에 강함, 물리에 약함
70	펜릴(フェンリル)	포이즌 브레스(ポイズンブレス), 마비 물기(マヒかみつき), 몸통 부딪히기(体当たり), 포효(雄叫び), 데들리 번(デッドリーバーン), 마구 날뛰기(大暴れ)	핵폭의 카드 (核爆のカード)	화염과 신성 및 암흑 무효
66	스쿨드(スクルド)	프레이다인(フレイダイン), 코룰디(コトルディ), 돌미나(ドルミナー), 마카라칸(マカラカーン), 히에로스 그류페인(ヒエロスグリュペイン), 메디라마(メディラマ)	코룰디 카드 (コトルディカード)	신성 및 암흑 무효
65	베르단디(ヴェルザンディ)	그라다인(グラダイン), 디어라한(ディアラハン), 포즘디(ポズムディ), 프린파(プリンパ), 마카카자(マカカジャ), 빛이 심판(光の裁き)	중압의 카드 (重圧のカード)	암흑 무효, 신성에 약함
64	울드(ウルズ)	잔다인(ザンダイン), 서머리컴(サマリカーム), 메파트라(メパトラ), 마린카린(マリンカリン), 서머카자(サマカジャ), 어둠의 심판(闇の審判)	축복의 카드 (祝福のカード)	신성 무효, 암흑에 약함
51	켈베로스(ケルベロス)	파이어 브레스(ファイアブレス), 디어라한(ディアラハン), 물기(かみつき), 몸통 부딪히기(体当たり), 서머리컴(サマリカーム), 하이 프렛셔(ハイプレッシャー)	전쾌의 카드 (全快のカード)	지변 무효, 빙결과 전격 및 핵열 반사, 질풍에 약함

■ JUSTICE(STR+1)

63	휴페리온 (ヒューペリオン)	플레어 샷(フレアショット), 신기루(蜃気楼), 마하 라기다인(マハラギダイン), 트리플 다운(トリプルダウン), 히트 카이저(ヒートカイザー), 저스티스 샷(ジャスティスショット)	열화의 카드 (烈火のカード)	화염과 핵열 및 신성 무효, 빙결 및 수격에 약함
69	비사몬텐 (ビシャモンテン)	아기다인(アギダイン), 이검난무(利剣乱舞), 마하 라기다인(マハラギダイン), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 그라다인(グラダイン), 마하 무드(マハムド)	아기다인 카드 (アギダインカード)	화염 반사, 수격에 약함
52	스칸다(スカンダ)	강절단(剛切断), 스크카자(スクカジャ), 이검난무(利剣乱舞), 테트라칸(テトラカーン), 마하 라기다인(マハラギダイン)	맥시 템페스트 (マキシテンペスト)	물리에 강함, 마법에 약함
38	나타(ナタ)	소닉 펀치(ソニックパンチ), 탈카자(タルカジャ), 몸통 부딪히기(体当たり), 킬러 윈드(キラーウインド), 브레인 쉐이크(ブレインシェイク), 테트라칸(テトラカーン)	아카식 링 (アカシックリング)	정신 및 신경 무효, 전격에 약함
25	마르스(マルス)	아기라오(アギラオ), 일문자 베기(一文字斬り), 하마(ハマ), 메디어(メディア), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	스트렝스 소스 (ストレングスソース)	화염에 강함, 수격에 약함
1	헤리오스(ヘリオス) -카츠야의 초기 페르소나	아기(アギ), 싱글 샷(シングルショット), 파트라(パトラ), 할퀴기(ひっかき), 마하 라기(マハラギ)	STR인센스 (STRインセンス)	화염 무효, 수격에 약함

■ HANGEDMAN(LUC+1)

90	아자젤(アザゼル)	히트 웨이브(ヒートウェイブ), 악마의 미소(悪魔の微笑み), 어둠의 심판(闇の審判), 수면파(催眠波), 대지의 분노(大地の怒り), 길로틴 페이크(ギロチンフェイク)	ALL카드 (ALLカード)	마법 흡수, 정신 및 신경 무효
61	프로메테우스 (プロメテウス)	잔다인(ザンダイン), 매직 실(マジックシール), 구십구침(九十九針), 마카카자(マカカジャ), 번개 세례(雷の洗礼), 와이즈맨 스냅(ワイズマンスナップ)	만파의 카드 (万波のカード)	물리에 강함, 전격에 약함
57	아드라멜크 (アドラメルク)	할퀴기(ひっかき), 포즘디(ポズムディ), 키스 던지기(投げキッス), 마하 갈다인(マハガルダイン), 그라다인(グラダイン), 어둠의 심판(闇の審判)	꿈의 물방울 (夢の滴)	암흑 반사, 신성에 약함
41	발바트스(バルバトス)	잔마(ザンマ), 악마의 미소(悪魔の微笑み), 마그마다인(マグダイン), 트리플 다운(トリプルダウン), 마그마 드롭(マグマドロップ)	프린파 카드 (プリンパカード)	지변 반사, 질풍에 약함
24	카반다(カバンダ)	아쿠아(アクア), 물기(かみつき), 아쿠에스(アクエス), 물의 벽(水の壁), 마하 아쿠에스(マハアクエス), 몸통 부딪히기(体当たり)	마하 아쿠에스 카드 (マハアクエスカード)	수격 무효, 화염에 약함
17	삭스(シャックス)	부후(ブフ), 지오(ジオ), 포효(雄叫び), 신기루(蜃気楼), 후부라(ブフーラ)	HP인센스 (HPインセンス)	수격 무효, 검격 및 전기에 강함, 비구나 화염 및 지변에 약함

PlayStation

POWER 공략왕!

6	오딧세우스(オデュッセウス) -파오푸의 초기 페르소나	갈(ガル), 일루존(イルゾーン), 구십구침(九十九針), 졸음의 유혹(まどろみの誘い), 마하 갈(マハガル), 회복의 가락(癒しの調べ)	TEC인센스 (TECインセンス)	질풍 및 전격 무효, 지변에 약함

■ DEATH(STR+1)

47	카론(カロン)	잔다인(ザンダイン), 마한마(マハンマ), 마하 무드(マハムド), 그라다인(グラダイン), 매직 실(マジックシール)	만파의 카드(万波のカード)	암흑 반사, 신성에 약함
44	안쿠우(アンクウ)	강절단(剛切断), 마하 무드(マハムド), 지오다인(ジオダイン), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 선풍진(旋風陣)	오프시디안(オブシディアン)	신성 및 암흑 무효
22	헬(ヘル)	무드(ムド), 마그나스(マグナス), 프레이(フレイ), 후부라(ブフーラ), 마하 갈라(マハガルーラ), 파이어 스톰(ファイアストーム)	TEC카드(TECカード)	신성 및 암흑 무효

■ TEMPERANCE(LUC+1)

63	드자크(ズザク)	아기다인(アギダイン), 날개 짓(はばたき), 파이어 브레스(ファイアブレス), 마한마(マハンマ), 히에로스 그류페인(ヒエロスグリュペイン), 지옥의 업화(地獄の業火)	레전드 브라이트 (レジェンドブライト)	화염 무효, 검격 및 전기에 강함, 비구나 수격 및 지변에 약함
54	피닉스(フェニックス)	파이어 브레스(ファイアブレス), 서머리컴(サマリカーム), 날개 짓(はばたき), 어설트 다이브(アサルトダイブ), 리컴드라(リカームドラ)	이터널 디자이어 (エターナルデザイア)	화염과 신성 및 암흑 무효
37	스츄바리데스 (スチュバリデス)	잔마(ザンマ), 프린파(プリンパ), 마후이(マフーイ), 포효(雄叫び), 그라이버(グライバ)	그라이버 카드 (グライバカード)	질풍 무효, 검격 및 전기에 강함, 비구 및 지변에 약함
19	피아랄(フィアラル)	마하 갈(マハガル), 몸통 부딪히기(体当たり), 갈라(ガルーラ), 포효(雄叫び), 날개 짓(はばたき), 대기의 벽(大氣の壁)	마하 갈 카드 (マハガルカード)	검격 및 전기에 강함, 비구 및 지변에 약함
5	하피(ハーピー)	할퀴기(ひっかき), 갈(ガル), 마하 갈(マハガル), 잔(ザン), 코룰디(コトルディ), 마비 할퀴기(マヒひっかき)	프리 타롯 카드 (FREE TAROT)	검격 및 전기에 강함, 비구 및 지변에 약함

■ DEVIL(STR+1)

99	루시퍼(ルシファー)	어둠의 심판(闇の審判), 광자포(光子砲), 오메가 크래스터(オメガクラスタ), 메기드라온(メギドラオン), 어나더 디멘션(アナザディメンション)	만마의 총 (万魔の銃)	모든 공격에 강함
61	베르제브브(ベルゼブブ)	지오다인(ジオダイン), 그라다인(グラダイン), 마하 무드(マハムド), 메기드라(メギドラ), 석화 노려보기(石化にらみ), 카오스 엘레먼트(カオスエレメント)	메기드라 카드 (メギドラカード)	암흑 반사, 신성에 약함
39	슬트(スルト)	일문자 베기(一文字斬り), 파트라(パトラ), 마하 라기온(マハラギオン), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 불꽃의 벽(炎の壁), 아기다인(アギダイン)	ALL카드(ALLカード)	화염 반사, 수격에 약함
2	폴터 가이스트 (ポルターガイスト)	마그나(マグナ), 포즘디(ポズムディ), 일루존(イルゾーン), 소닉 펀치(ソニックパンチ), 그라이(グライ)	포즘디 카드 (ポズムディカード)	암흑 무효, 신성에 약함

■ TOWER(VIT+1)

68	세토(セト)	일문자 베기(一文字斬り), 아쿠아다인(アクアダイン), 무드온(ムドオン), 마카카자(マカカジャ), 데스 바운드(デスハウンド), 아쿠아 리다이트(アクアリーダイト)	격뢰의 카드 (激雷のカード)	수격과 신성 및 암흑 무효
62	하스터(ハスター)	고여버린 공기(淀んだ空氣), 저주의 단어(呪いの言葉), 무드온(ムドオン), 어둠의 심판(闇の審判), 오메가 크래스터(オメガクラスタ), 아쿠아 리다이트(アクアリーダイト)	ALL인센스 (ALLインセンス)	마법 반사, 물리에 약함
50	세켈(セケル)	마그다인(マグダイン), 고여버린 공기(淀んだ空氣), 어설트 다이브(アサルトダイブ), 날개 짓(はばたき), 마하 아쿠아다인(マハアクアダイン)	격진의 카드 (激震のカード)	암흑 무효, 검격 및 전기에 강함, 비구 및 지변에 약함
36	로키(ロキ)	지온가(ジオンガ), 부후라(ブフーラ), 수면파(睡眠波), 프린파(プリンパ), 사독침(邪毒針), 절대영도(絶対零度)	무사의 마음가짐 (武士の心得)	검격 및 전기 반사, 신성 및 암흑에 약함
24	카날로아(カナロア)	구십구침(九十九針), 무드(ムド), 메디어(メディア), 혼탁의 장기(混濁の瘴氣), 마하 아쿠에스(マハアクエス)	메디어 카드 (メディアカード)	수격과 신성 및 암흑 무효

■ STAR(AGI+1)

70	패러딘 (ファリードゥーン)	지오다인(ジオダイン), 리컴(リカーム), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ), 리플레쉬 링(リフレッシュリング), 선풍진(旋風陣), 알파 브래스터(アルファブラスタ)	격뢰의 카드 (激雷のカード)	질풍 반사, 지변에 약함
66	하느만(ハヌマーン)	독 할퀴기(毒ひっかき), 갈다인(ガルダイン), 라크카자(ラクカジャ), 마하 갈다인(マハガルダイン), 테트라자(テトラジャ), 고천열풍탄(高天烈風彈)	오프시디안 (オブシディアン)	질풍 무효, 전격 흡수, 지변에 약함
62	아스테리아(アステリア)	갈다인(ガルダイン), 유혹의 마주르카(誘惑のマズルカ), 몽견침(夢見針), 메파트라(メパトラ), 트윈 클네뷰러(ツインクルネビュラ)	메파트라 카드 (メパトラカード)	질풍 및 신성 무효, 정신 및 신경 반사
60	발키리(ヴァルキリー)	일문자 베기(一文字斬り), 잔다인(ザンダイン), 강절단(剛切断), 하이 프렛셔(ハイプレッシャ), 히트 웨이브(ヒートウェイブ)	메테오 라이트S (メテオライトS)	물리에 강함, 마법에 약함
38	헤닐(ヘニール)	갈라(ガルーラ), 데카자(デカジャ), 일문자 베기(一文字斬り), 지온가(ジオンガ), 갈다인(ガルダイン), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	오프시디안 (オブシディアン)	도구 및 투구 반사
30	켄렌 타이쇼우 (ケンレンタイショウ)	아쿠에스(アクエス), 이단 찌르기(二段突き), 마하 무드(マハムド), 마하 아쿠에스(マハアクエス), 테트라자(テトラジャ), 애시드 레인(アシッドレイン)	메테오 라이트S (メテオライトS)	수격 무효, 빙결 흡수, 화염에 약함
23	건달바(ガンダルヴァ)	아기(アギ), 마하 라기(マハラギ), 마베라스 댄스(マーベラスダンス), 아기라오(アギラオ), 회복의 가락(癒しの調べ)	아기라오 카드 (アギラオカード)	화염 흡수, 수격에 약함
18	이리스(イーリス)	마하 마그나(マハマグナ), 할퀴기(ひっかき), 키스 던지기(投げキッス), 마그나스(マグナス), 메디어(メディア), 마하 마그나스(マハマグナス)	마그나스 카드 (マグナスカード)	지변 흡수, 질풍에 약함
12	킨나라(キンナラ)	아기(アギ), 회복의 가락(癒しの調べ), 마하 라기(マハラギ), 하마(ハマ), 트라프리(トラフーリ), 아기라오(アギラオ)	개비의 카드 (開扉のカード)	화염 무효, 수격에 약함
1	카리스트(カリスト) -우라라의 초기 페르소나	마그나(マグナ), 포이즈마(ポイズマ), 잔(ザン), 마린카린(マリンカリン), 마그나스(マグナス)	AGI인센스 (AGIインセンス)	지변에 강함, 질풍에 약함

■ MOON(AGI+1)

73	난날(ナンナル)	그라이버(グライバ), 마하 라기다인(マハラギダイン), 마하 아쿠다인(マハアクダイン), 마하 갈다인(マハガルダイン), 마하 마그다인(マハマグダイン), 메디라한(メディラハン)	축복의 카드 (祝福のカード)	신성 반사, 암흑에 약함
63	아르테미스(アルテミス)	부후다인(ブフダイン), 수면파(睡眠波), 절대영도(絶対零度), 디어라한(ディアラハン), 크레센트 미러(クレセントミラー)	희생의 카드 (犠牲のカード)	마법 반사, 물리에 약함
51	츠쿠요미(ツクヨミ)	사독침(邪毒針), 서머카자(サマカジャ), 마카카자(マカカジャ), 잔다인(ザンダイン), 매직 실(マジックシール), 무드온(ムドオン)	우르의 달(ウルの月)	지변과 신성 및 암흑 무효
47	서큐버스(サキュバス)	돌미나(ドルミナー), 마린카린(マリンカリン), 지오다인(ジオダイン), 수면파(睡眠波), 다이아몬드 더스트(ダイヤモンドダスト)	마린카린 카드 (マリンカリンカード)	마법에 강함, 물리에 약함

20 파리카(パリカー)	잔(ザン), 발자크(バルザック), 마하 갈(マハガル), 마비 할퀴기(マヒひっかき), 마하 갈라(マハガルーラ)	오프시디안 (オブシディアン)	검격 이외의 물리 무효, 검격 및 신성에 약함
3 마이어(マイア) -마이의 초기 페르소나	하마(ハマ), 아쿠아(アクア), 디어(ディア), 메디어(メディア), 멀티 디멘션(マルチディメンション), 디어라마(ディアラマ)	VIT인센스 (VITインセンス)	신성·암흑·신경·정신 무효

■ SUN(AGI+1)

73 뷔로샤나 (ヴィローシャナ)	아기다인(アギダイン), 매직 실(マジックシール), 빛의 재판(光の裁き), 찰나오월우격(刹那五月雨撃), 프레이다인(フレイダイン), 데들리 번(デッドリバーン)	아카식 링 (アカシックリング)	화염과 신성 및 암흑 무효
62 아폴로(アポロ) -타츠야의 초기 페르소나	아기다인(アギダイン), 기간 피스트(ギガンフィスト), 데카자(デカジャ), 프레이라(フレイラ), 마하 라기다인(マハラギダイン), 노바 사이저(ノヴァサイザー), 히트 카이저(ヒートカイザー)	프레이라 카드 (フレイラカード)	화염과 핵열 및 신경 무효, 빙결 및 수격에 약함
46 일다나(イルダーナ)	아기라오(アギラオ), 닐바나(ニルヴァーナ), 마하 라기다인(マハラギダイン), 데스 바운드(デスバウンド), 빛의 재판(光の裁き)	열화의 카드 (烈火のカード)	신성 반사, 암흑에 약함
33 헤임달(ヘイムダル)	부후라(ブフーラ), 마하 갈라(マハガルーラ), 회복의 가락(癒しの調べ), 스크카자(スクカジャ), 브리저드 브레스(ブリザードブレス)	스크카자 카드 (スクカジャカード)	질풍 무효, 전격 반사, 지변에 약함
21 키니치 카크모 (キニチーカクモ)	파이어 브레스(ファイアブレス), 미라쥐 브레스(ミラージュブレス), 날개 짓(はばたき), 테트라자(テトラジャ), 마한마(マハンマ)	역경의 카드 (力鏡のカード)	화염 무효, 검격 및 전기에 강함, 비구와 수격 및 지변에 약함
13 스리아(スーリヤ)	아기(アギ), 마하 라기(マハラギ), 마하 갈(マハガル), 선회속탄(旋回速弾), 테트라자(テトラジャ), 아기라오(アギラオ)	마하 라기의 카드 (マハラギカード)	화염 반사, 수격에 약함

■ JUDGEMENT(TEC+1)

96 사탄(サタン)	빛의 재판(光の裁き), 광자포(光子砲), 알파 블래스터(アルファブラスタ), 메기드라온(メギドラオン), 뉴클리어 미사일(ニュークリアミサイル)	홍서의 갑옷 (弘誓の鎧)	물리 반사, 마법에 약함
76 가브리엘(ガブリエル)	아쿠아다인(アクアダイン), 리플레쉬 링(リフレッシュリング), 빛의 재판(光の裁き), 정령 소환(精霊召喚), 리컴드라(リカームドラ), 리리즈 제일(リリーズジェイル)	희생의 카드 (犠牲のカード)	빙결 및 신성 무효, 핵열 및 암흑에 약함
69 아무르타트 (アムルタート)	메기드라(メギドラ), 하마온(ハマオン), 디어라한(ディアラハン), 마카카자(マカカジャ), 서머카자(サマカジャ), 빛의 재판(光の裁き)	극한의 카드 (極寒のカード)	신성 반사, 암흑에 약함
48 알마티(アールマティ)	아기다인(アギダイン), 메디라마(メディラマ), 몸통 부딪히기(体当たり), 전광석화(電光石火), 부후다인(ブフダイン), 메기드라(メギドラ)	메기드라 카드 (メギドラカード)	신성 반사, 암흑에 약함
32 멜키세데크 (メルキセデク)	이단 찌르기(二段突き), 갈라(ガルーラ), 마하 갈라(マハガルーラ), 메디어(メディア), 마한마(マハンマ), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	메파트라 카드 (メパトラカード)	
23 니케(ニケー) -에리의 초기 페르소나	마하 갈(マハガル), 디어라마(ディアラマ), 홀리 라이트(ホーリーライト), 마후이(マフーイ), 라크카자(ラクカジャ), 마하 갈라(マハガルーラ)	?	?
17 파레그(ファレグ)	아쿠아(アクア), 이단 찌르기(二段突き), 지오(ジオ), 마하 아쿠아(マハアクア), 아쿠에스(アクエス)	디어 카드(ディアカード)	신성 무효, 암흑에 약함

■ WORLD(TEC+1)

62 우로보로스(ウロボロス)	미라쥐 브레스(ミラージュブレス), 꼬챙이 찌르기(串刺し), 포이즌 브레스(ポイズンブレス), 히에로스 그류페인(ヒエロスグリュペイン), 리컴드라(リカームドラ), 마구 날뛰기(大暴れ)	격류의 카드 (激流のカード)	빙결과 전격 및 핵열에 강함, 타격 및 전기에 약함
58 세이류(セイリュウ)	물기(かみつき), 갈다인(ガルダイン), 마하 갈다인(マハガルダイン), 대기의 벽(大気の壁), 선풍진(旋風陣)	폭풍의 카드 (暴風のカード)	질풍 무효, 전격 반사, 지변에 약함
54 무챠린다(ムチャリンダ)	아쿠아다인(アクアダイン), 브리저드 브레스(ブリザードブレス), 마카라칸(マカラカーン), 메기드라(メギドラ), 마하 아쿠아다인(マハアクダイン), 서머리컴(サマリカーム)	신광의 카드 (神光のカード)	물리에 강함, 마법에 약함
46 후나부 그(フナブ・ク)	마그다인(マグダイン), 발자크(バルザック), 마하 마그다인(マハマグダイン), 매직 실(マジックシール), 디어라한(ディアラハン), 마그마 드롭(マグマドロップ)	발자크의 카드 (バルザックのカード)	지변 무효, 빙결과 전격 및 핵열에 강함, 질풍에 약함
38 니욜드(ニヨルド)	갈라(ガルーラ), 돌미나(ドルミナー), 메파트라(メパトラ), 리컴(リカーム), 그라이버(グライバ), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	메파트라 카드 (メパトラカード)	물리에 강함, 마법에 약함
31 데메텔(デメテール)	구십구침(九十九針), 디어라마(ディアラマ), 마하 마그나스(マハマグナス), 신기루(蜃気楼), 마린카린(マリンカリン)	역경의 카드 (力鏡のカード)	신성 및 암흑 무효

■ FOOL

65 후우마 코타로우(フウマコタロウ) -풍마의 술서 필요	신기루(蜃気楼), 이검난무(利剣乱舞), 비공 찌르기(秘孔突き), 저주의 단어(呪いの言葉), 데스 바운드(デスバウンド)	테크닉 소스 (テクニックソース)	비구·전기·신성·암흑·정신·신경 무효
50 토비 카토우(トビカトウ)	이검난무(利剣乱舞), 스크카자(スクカジャ), 지옥의 업화(地獄の業火), 마카라칸(マカラカーン), 비공 찌르기(秘孔突き)	풍마의 술서 (風魔の術書)	비구·전기·신성·암흑·정신·신경 무효
35 텐지 크토크베이 (テンジクトクベイ)	마하 마그나스(マハマグナス), 파이어 브레스(ファイアブレス), 마카카자(マカカジャ), 몸통 부딪히기(体当たり), 테트라칸(テトラカーン), 비공 찌르기(秘孔突き)	프리 캐치 (フリーキャッチ)	비구·전기·신성·암흑·정신·신경 무효
20 살트비 사스케 (サルトビサスケ)	마하 아쿠아(マハアクア), 사독침(邪毒針), 마하 마그나스(マハマグナス), 선회속탄(旋回速弾), 비공침(秘孔針)	도망 카칭코 (逃げるがカチンコ)	비구·전기·신성·암흑·정신·신경 무효

■ FCUP

68 다그다(ダグダ)	기간 피스트(ギガンフィスト), 라크카자(ラクカジャ), 마하 아쿠아다인(マハアクダイン), 포효(雄叫び), 바이퍼 스맷셔(バイパースマッシュ), 아쿠아 리타이드(アクアリータイド)	격진의 카드 (激震のカード)	물리에 강함, 마법에 약함
52 박카스(バッカス)	일루존(イルゾーン), 탈카자(タルカジャ), 발자크(バルザック), 메기드라(メギドラ), 데카자(デカジャ), 피어트렌트(フィアトレント)	박카스 드링코 (バッカスドリンコ)	수격 흡수, 화염에 약함
36 가라하드(ガラハド)	마하 아쿠에스(マハアクエス), 프린파(プリンパ), 포이즈마(ポイズマ), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ), 히트 웨이브(ヒートウエイブ)	ALL인센스 (ALLインセンス)	신성 및 암흑을 반사
12 마츠오사마(マツオサマ)	마하 아쿠아(マハアクア), 데카자(デカジャ), 발자크(バルザック), 졸음의 유혹(まどろみの誘い), 물의 벽(水の壁), 리플레쉬 링(リフレッシュリング)	데카자 카드 (デカジャカード)	수격 흡수, 화염에 약함

■ ROD

60 케츠알카틀(ケツアルカトル) -'마하 카라'에서 변이	마하 라기다인(マハラギダイン), 최면파(催眠波), 번개 세례(雷の洗礼), 히트 웨이브(ヒートウエイブ), 데들리 번(デッドリーバーン)	리미트레스 소울 (リミットレスソウル)	마법 반사, 물리에 약함
28 난쿄쿠 로우진 (ナンキョクロウジン)	신기루(蜃気楼), 파이어 브레스(ファイアブレス), 송죽매(松竹梅), 마하 라기온(マハラギオン), 파이어 스톰(ファイアストーム)	마하 라기온 카드 (マハラギオンカード)	마법에 강함, 물리에 약함
44 노덴스(ノーデンス)	그라이버(グライバ), 오메가 크래스터(オメガクラスタ), 혼탁의 장기(混濁の瘴気), 지옥의 업화(地獄の業火), 하이 프렛셔(ハイプレッシャー)	소울 포에버 (ソウルフォーエヴァ)	마법에 강함, 물리에 약함

16 호테이(ホテイ)	마하 라기(マハラギ), 몽견침(夢見針), 하마(ハマ), 에스트마(エストマ), 아기라오(アギラオ), 프레이라(フレイラ)	ALL카드 (ALLカード)	화염 무효, 핵열 반사, 수격에 약함

■ SWORD

72 후츠노 미타마 (フツノミタマ)	강철참(剛切斬), 이검난무(利剣乱舞), 테트라칸(テトラカーン), 데스 바운드(デスバウンド), 하마온(ハマオン), 알파 블래스터(アルファブラスタ)	역경의 카드 (力鏡のカード)	물리 반사, 마법에 약함
56 아서(アーサー) -부리토라의 변이	단 찌르기(段つき), 홀리 라이트(ホーリーライト), 히트 웨이브(ヒートウェイブ), 테트라자(テトラジャ), 선풍탄(旋風弾), 트윈 슬래쉬(ツインスラッシュ)	오리할콘 (オリハルコン)	물리에 강함, 마법에 약함
48 쿠 프링(クー・フーリン)	히트 웨이브(ヒートウェイブ), 갈다인(ガルダイン), 탈카자(タルカジャ), 잔다인(ザンダイン), 데스 바운드(デスバウンド), 그라다인(グラダイン)	만파의 카드 (万波のカード)	검격 및 전기 반사, 신성 및 암흑 무효

■ PENTACLE

64 사라스바티 (サラスバティ)	메디라마(メディラマ), 서머카자(サマカジャ), 몽견침(夢見針), 서머리컴(サマリカーム), 마그마 드롭(マグマドロップ)	히란야(ヒランヤ)	신성 무효, 회복하기 쉽다
40 페리(ペリ)	아기다인(アギダイン), 코톨디(コトルディ), 디어라한(ディアラハン), 리플래쉬 링(リフレッシュリング), 지오다인(ジオダイン), 마하 라기다인(マハラギダイン)	SP소스(SPソース)	정신 및 신경 무효
32 에비스(エビス)	디어라마(ディアラマ), 라크카자(ラクカジャ), 송죽해(松竹梅), 마카카자(マカカジャ), 록 폴(ロックフォール), 정령소환(精霊召喚)	VIT소스(VITソース)	마법에 강함, 물리에 약함
20 후쿠로크쥬 (フクロクジュ)	메디어(メディア), 포즘디(ポズムディ), 마그나스(マグナス), 메파트라(メパトラ), 프린파(プリンパ), 송죽해(松竹梅)	LUC소스(LUCソース)	지변 반사, 질풍에 약함

● 마테리얼 카드 일람



특수한 페르소나를 소환하기 위해 필요한 마테리얼 카드들을 살펴보자.

카드	소환할 수 있는 페르소나	입수 방법 및 장소
황샘의 험로(黄泉の險路)	이자나미(イザナミ)	방공호 제5구역에서 이자나미를 물리친다
수연의 화변(水蓮の花弁)	라크슈미(ラクシュミ)	카지노
생수의 목걸이(生首のネックレス)	카리(カーリー)	카지노
만물의 요람(万物のゆりかご)	가이아(ガイア)	'단죄의 계'에서 가이아를 물리친다
룬의 석패(ルーンの石牌)	오딘(オーディン)	방공호 제6구역에서 오딘을 물리친다
아바타라(アヴァターラ)	비슈느(ヴィシュヌ)	페르소나 '라크슈미'를 귀환시켜서 얻는 아이템
유아독존(唯我独尊)	샤카(シャカ)	방공호 제2구역에서 샤카를 물리침
마사무네의 안대(正宗の眼帯)	브라후마(ブラフマー)	카지노
맥시 템페스트(マキシテンペスト)	시바(シヴァ)	페르소나 '스칸다'를 귀환시켜 얻는
아이템우르잔브룬(ウルザンブルン)	스쿨드(スクルド)	아메노 트리프네 지하 6층
보패(寶貝)	나타(ナタ)	아오바 공원에서 나타를 물리침
무장의 말(武将の駒)	비사몬텐(ビシャモンテン)	카지노
스튜크스(ステュクス)	카론(カロン)	카지노
심홍의 날개(深紅の翼)	스자크(スザク)	아메노 트리프네 지하 6층
새벽의 명성(明けの明星)	루시퍼(ルシファー)	카지노(난죠 루트)
칠색 섬광	이리스(イーリス)	골드(GOLD) 1층 남자 화장실
우르의 달(ウルの月)	난날(ナンナル)	페르소나 '츠쿠요미'를 귀환시켜 얻는 아이템
돌도나의 노(ドルドナの櫂)	일다나(イルダーナ)	일륜환 지하 3층
천의 연변(千の蓮弁)	뷔로사나(ヴィローシャナ)	방공호 제7구역에서 뷔로사나를 물리침
고발자의 일기(告發者の日記)	사탄(サタン)	카지노(에리루트)
노아툰(ノアトゥン)	니올드(ニョルド)	페르소나 '그린블스티'를 귀환시켜 얻는 아이템
풍마의 술서(風魔の術書)	후우마 코타로우(フウマコタロウ)	페르소나 '토비카토우'를 귀환시켜 얻는 아이템
은의 활(銀の弓)	아르테미스(アルテミス)	이와토 산 지하 2층
올튜크스(オルテュクス)	아스테리아(アステリア)	이와토 산 지하 3층
고대의 태양(古の太陽)	휴페리오스(ヒューペリオス)	이와토 산 지하 1층
청동 반지(青銅の指輪)	프로메테우스(プロメテウス)	이와토 산 지하 1층
무로의 가면(舞踏の仮面)	란다(ランダ)	스마루 성
챔피언(チャンピオン)	앨리스(アリス)	방공호 제8구역에서 칼마 링(カルマリング)을 장비한 후 앨리스와 이야기한다
별갑반점 안경(べっこうぶちの眼鏡)	야마오카(ヤマオカ)	EX맵
리리(リリィ)	가브리엘(ガブリエル)	EX맵
속죄의 검은 산양(贖罪の黒山羊)	아자젤(アザゼル)	?
킹 인 옐로(キングインイエロー)	하스터(ハスター)	?

● 합체마법



전투중 특정한 조건에 의해 일부 마법이나 기술들이 몇 가지씩 합쳐져서 사용될 때가 있다. 이러한 것을 합체마법이라고 하며 한 번 발생한 합체마법은 기록에 남게되어 그 사용 조건을 쉽게 알 수 있다. 합체마법들은 당연히 일반마법 및 기술들보다 상당한 위력을 지니고 있으므로 잘만 사용하면 전투를 보다 쉽게 이길 수 있다.

■ 화염계

이름	조합순서	효과
작열폭염(灼熱爆炎)	화염계 마법→화염계 마법	적 하나에 대(大) 데미지
타워 인페르노(タワーインフェルノ)	수격계 마법→지변계 마법→화염계 마법	적 하나에 특대(特大) 데미지
로와조·드·후(ロワゾー・ド・フー)	화염계 마법→지변계 마법→마하 라기(マハラギ)	적 전체에 대 데미지

메가 블레이즈(メガブレイズ)	화염계 마법→지변계 마법→마하 라기온(マハラギオン)	적 전체에 대 데미지
멜트다운(メルトダウン)	화염계 마법→지변계 마법→마하 라기다인(マハラギダイン)	적 전체에 특대 데미지
메가로 파이어(メガロファイア)	화염계 마법→만능계 마법→데들리 번(デッドリーバーン)	전 전체를 빈사 상태로 만든다
사라만다(サラマンダー)	다이나믹 아기라오(ダイナミックアギラオ)→정령소환(精霊召喚)	적 전체에 술자(術者)의 LV에 따른 데미지

■ 수격계

요운수락(妖雲水落)	수격계 마법→수격계 마법	적 하나에 대 데미지
하이드로프스트(ハイドロブースト)	지변계 마법→질풍계 마법→수격계 마법	적 하나에 특대 데미지
질구수조파(疾風水爪破)	수격계 마법→질풍계 마법→마하 아쿠아(マハアクア)	전 전체에 대 데미지
타이달 웨이브(タイダルウエイブ)	수격계 마법→질풍계 마법→마하 아쿠에스(マハアクエス)	적 전체에 대 데미지
베인 스플래시(ペインスプラッシュ)	수격계 마법→질풍계 마법→마하 아쿠아다인(マハアクダイン)	적 전체에 특대 데미지
메일스트롬(メイルストローム)	수격계 마법→만능계 마법→아쿠아 리타이드(アクアリータイド)	적 전체를 빈사 상태로 만든다
운디네(ウンディーネ)	원더풀 아쿠에스(ワンダフルアクエス)→정령소환(精霊召喚)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데미지

■ 질풍계

용비천상(龍飛天翔)	질풍계 마법→질풍계 마법	적 하나에 대 데미지
진공 베기(かまいたち)	화염계 마법→수격계 마법→질풍계 마법	적 하나에 특대 데미지
진공파(眞空波)	질풍계 마법→수격계 마법→마하 갈(マハガル)	적 전체에 대 데미지
맥시 템페스트(マキシテンペスト)	질풍계 마법→수격계 마법→마하 갈라(マハガルーラ)	적 전체에 대 데미지
기가 사이클론(ギガサイクロン)	질풍계 마법→수격계 마법→마하 갈다인(マハガルダイン)	전 전체에 특대 데미지
스톰 나이트메어(ストームナイトメア)	질풍계 마법→만능계 마법→트윈 클네뷰러(ツインクルネビュラ)	전 전체를 빈사 상태로 만든다
실프(シルフ)	데인저러스 갈라(デンジャラスガルーラ)→정령소환(정령소환)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데미지

■ 지변계

첨예기암(尖鋭奇岩)	지변계 마법→지변계 마법	적 하나에 대 데미지
스톤 라이즈(ストーンライズ)	수격계 마법→화염계 마법→지변계 마법	적 하나에 특대 데미지
랜드 스파크(ランドスパーク)	지변계 마법→화염계 마법→마하 마그나(マハマグナ)	적 전체에 대 데미지
크랙 팡(クラッグファング)	지변계 마법→화염계 마법→마하 마그나스(マハマグナス)	적 전체에 대 데미지
라스트 퀘이크(ラストクエイク)	지변계 마법→화염계 마법→마하 마그다인(マハマグダイン)	전 전체에 특대 데미지
헬 데저트(ヘルデザート)	지변계 마법→만능계 마법→대지의 분노(大地の怒り)	전 전체를 빈사 상태로 만든다
놈(ノーム)	그레이트 마그나스(グレイトマグナス)→정령소환(精霊召喚)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데미지

■ 빙결계

아이스 블래스트(アイスブラスト)	빙결계 마법→빙결계 마법	적 전체에 대 데미지+빙결 상태
아이스 크래쉬(アイスクラッシュ)	빙결계 마법→만능계 마법→다이아몬드 더스트(ダイアモンドダスト)	적 전체에 대 데미지+빙결 상태
아이스 지하드(アイスジハード)	빙결계 마법→만능계 마법→리리즈 제일(リリーズジェイル)	적 전체에 특대 데미지+빙결 상태
킹 프로스트(キングフロスト)	아토믹 부후라(アトミックブフーラ)→정령소환(精霊召喚)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데미지

■ 전격계

선더 블래스트(サンダーブラスト)	전격계 마법→전격계 마법	적 전체에 대 데미지+감전 상태
선더 크래쉬(サンダークラッシュ)	전격계 마법→만능계 마법→번개 세례(雷の洗礼)	적 전체에 대 데미지+감전 상태
선더 지하드(サンダージハード)	전격계 마법→만능계 마법→가디언 햄머(ガーディアンハンマー)	적 전체에 특대 데미지+감전 상태
타케미카지치(タケミカヅチ)	하이퍼 지온가(ハイパージオンガ)→정령소환(精霊召喚)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데미지

■ 핵열계

히트 블래스트(ヒートブラスト)	핵열계 마법→핵열계 마법	적 전체에 대 데미지
히트 크래쉬(ヒートクラッシュ)	핵열계 마법→만능계 마법→히트 카이저(ヒートカイザー)	적 전체에 대 데미지
히트 지하드(ヒートジハード)	핵열계 마법→만능계 마법→뉴클리어 미사일(ニュークリアミサイル)	적 전체에 특대 데미지
히노카구츠치(ヒノカグツチ)	울트라 프레이라(ウルトラフレイラ)→정령소환(精霊召喚)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데미지

■ 만능계

판테온(パンテオン)	신성계 마법→만능계 마법→히에로스 그류페인(ヒエロスグリュペイン)	적 전체에 대 데미지+신성 추가
판데모니움(パンデモニウム)	암흑계 마법→만능계 마법→카오스 엘레먼트(カオスエレメント)	적 전체에 대 데미지+암흑 추가
하치만(ハチマン)	초 메기드(超メギド)→정령소환(精霊召喚)	적 전체에 술자의 LV에 따른 데미지
갇 핸드(ゴッドハンド)	만능계 마법→하이 프렛셔(ハイプレッシャー)	적 전체에 대 데미지
메테오 크래쉬(メテオクラッシュ)	화염계 마법→지변계 마법→아스테로이드 봄(アステロイドボム)	적 전체에 특대 데미지
마계대전(魔界大戦)	그라이(グライ)→아기다인(アギダイン)→카오스 엘레먼트(カオスエレメント)→ 어나더 디멘션(アナザディメイション) ※폴더 가이스트(ポルターガイスト)→ 줄드(ズルト)→베르제브브(ベルゼブブ)→루시퍼(ルシファー)	적 전체에 랜덤으로 16회의 데미지를 입힘
옴(オーム)	프라라야(ブララヤ)→스티티(スティティ)→스리스티(スリスティ) ※시바(シヴァ)→비슈느(ヴィシュヌ)→브라후마(ブラフマー)	적 전체에 999의 데미지

■ 무시

원자폭탄(原子爆弾)	화염계 마법→수격계 마법→만능계 마법	적 하나를 높은 확률로 빈사 상태로 만듦
블랙홀(ブラックホール)	질풍계 마법→암흑계 마법→그라다인(グラダイン)	적 전체를 높은 확률로 빈사 상태로 만듦
긴눈가 갑(ギンヌンガーガップ)	화염계 마법→빙결계 마법→대지의 분노(大地の怒り)	술자 이외의 아군 및 적 전체를 빈사 상태로 만듦
라그나로크(ラグナロク)	마하 갈라(マハガルーラ)→아기다인(アギダイン)→유혹의 마주르카(誘惑のマズルカ) →마구 날뛰기(大暴れ)→번개 세례(雷の洗礼) ※헤임달(ヘイムダル)→슐트(スルト) →로키(ロキ)→펜릴(フェンリル)→오딘(オーディン)	적을 전멸시킴(단, 아군의 일부가 빈사 상태로 됨)
트림 루티(トリムールティ)	뉴클리어 미사일(ニュークリアミサイル)→메기드라온(メギドラオン)→ 알파 블래스터(アルファブラスタ) ※시바(シヴァ)→비슈느(ヴィシュヌ) →브라후마(ブラフマー)	적 전체를 빈사 상태로 만듦, 아군 전원의 빈사 상태와 HP를 전부 회복
사신의 룰렛(死神のルーレット)	신성계 마법→암흑계 마법	적·아군 전체 중 하나를 빈사 상태로 만듦
올 1(オール1)	무드온(ムドオン)→하마온(ハマオン)	적·아군 전체의 HP를 1로 만듦

로우 엔드 브레이커(ロ-エンドブレイカー)	잔마(ザンマ)→신성계 마법	적 전체 중에서 가장 레벨이 낮은 유닛을 빈사 상태로 만듦
하이 엔드 크래시(ハイエンドクラッシュ)	잔마(ザンマ)→암흑계 마법	적 전체 중에서 가장 레벨이 높은 유닛의 HP를 1로 만듦
할마게돈(ハルマゲドン)	오메가 크래스터(オメガクラスタ)→알파 블래스터(アルファブラスタ) ※루시퍼(ルシファー)→사탄(サタン)	적을 전멸시킨다
노룬의 온기(ノルンの輝き)	히에로스 그류페인(ヒエロスグリュペイン)→빛의 재판(光の裁き)→어둠의 심판(闇の審判) ※스쿨드(スクルド)→베르단디(ヴェルザンティ)→울드(ウルズ)	무엇이 일어나는 지는 불명

■ 가변(可變)

무신소환(武神召喚)	화염계 마법→질풍계 마법→지변계 마법→수격계 마법→정령소환(精靈召喚) ※스자크(スザク)→세이류(セイリュウ)→겐부(ゲンブ)→바코(ビャッコ)→아베노 세이메이(アベノセイメイ)	아군 전체의 마법방어력 상승, 적 전체에 속성 변경 데미지

■ 회복 및 보조

디어마이(ディアマイ)	디어(ディア)→자애의 기도(慈愛の祈り)	아군 한 명의 HP를 매 턴마다 약간 회복시킴
메디어마이(メディアマイ)	메디어(メディア)→자애의 기도(慈愛の祈り)	아군 전체의 HP를 매 턴마다 약간 회복시킴
파라케이어의 축복(パラケイアの祝福)	파트라(パトラ)→디어(ディア)→리컴(リカーム)	빈사 이외의 상태 회복
퍼스트에이드(ファーストエイド)	리플레쉬 링(リフレッシュリング)→리컴드라(リカームドラ)	아군 한 명이 빈사 상태가 됐을 때 한 번만 부활시킴
마하 타캅자(マハタカルジャ)	타캅자(タカルジャ)→자애의 기도(慈愛の祈り)	아군 전체의 물리공격력 상승
마하 라크카자(マハラクカジャ)	라크카자(ラクカジャ)→자애의 기도(慈愛の祈り)	아군 전체의 물리 방어력 상승
마하 마카카자(マハマカカジャ)	마카카자(マカカジャ)→자애의 기도(慈愛の祈り)	아군 전체의 마법공격력 상승
마하 서머카자(マハサマカジャ)	서머카자(サマカジャ)→자애의 기도(慈愛の祈り)	아군 전체의 마법방어력 상승
마하 스크카자(マハスクカジャ)	스크카자(スクカジャ)→자애의 기도(慈愛の祈り)	아군 전체의 빠르기 상승
클래식 멜로디(クラッシックメロディ)	돌미나(ドルミナー)→회복의 가락(癒しの調べ)	적군 전체를 높은 확률로 수면 상태로 만듦
매혹의 멜로디(魅惑のメロディ)	마린카린(マリンカリン)→회복의 가락(癒しの調べ)	적군 전체를 높은 확률로 매혹 상태로 만듦
과격한 멜로디(カゲキなメロディ)	발자크(バルザック)→회복의 가락(癒しの調べ)	적군 전체를 높은 확률로 광폭 상태로 만듦

■ 검격

화염격(火炎擊)	화염계 마법→일문자 베기(一文字斬り)	적 하나에 대 데미지
질풍참(疾風斬)	질풍계 마법→일문자 베기(一文字斬り)	적 하나에 대 데미지
빙결인(氷結刃)	빙결계 마법→강절단(剛切斷)	적 하나에 대 데미지
지뢰단(地雷斷)	전격계 마법→강절단(剛切斷)	적 하나에 대 데미지
광염난무(狂炎亂舞)	화염계 마법→이검난무(利劍亂舞)	적 전체에 대 데미지
열풍난무(烈風亂舞)	질풍계 마법→이검난무(利劍亂舞)	적 전체에 대 데미지
상검난무(霜劍亂舞)	빙결계 마법→히트 웨이브(ヒートウェイブ)	적 전체에 대 데미지
뇌진난무(雷震亂舞)	전격계 마법→히트 웨이브(ヒートウェイブ)	적 전체에 대 데미지
라이트 스매셔(ライトスマッシャー)	신성계 마법→검격계 특수 물리	적 하나에 대 데미지를 주어 빈사 상태로 만듦
다크 세이버(ダークセイバー)	암흑계 마법→검격계 특수 물리	적 하나에 대 데미지를 주어 빈사 상태로 만듦
사천수라영멸검무(四天修羅影滅劍舞)	이검난무(利劍亂舞)→선회속탄(旋回速彈)→이검난무(利劍亂舞)→이검난무(利劍亂舞) ※인드라(インドラ)→발나(ヴァルナ)→비사몬텐(ビシャモンテン)→야마(ヤマ)	적 전체에 특대 데미지
천중살(天中殺)	비공침(秘孔針)→가호의 춤(加護の舞)→강절단(剛切斷) ※쿠로다 준노스케(黑田純之介)→아마노 마히메(天野舞耶)→스오우 타츠노신(周防達之進)	적 하나에 특대 데미지(어떤 보스에게 사용하면 일격에 쓰러트릴 수 있음)

■ 특수 물리공격

독 할퀴기 · 개(毒ひっかき · 改)	포이즈마(ポイズマ)→할퀴기(ひっかき)	적 하나에 데미지+맹독 상태
마비 할퀴기 · 개(マヒひっかき · 改)	돌미나(ドルミナー)→할퀴기(ひっかき)	적 하나에 데미지+수면 상태
천마유성열참(天馬流星烈拳)	질풍계 마법→소닉 펀치(ソニックパンチ)	적 하나에 대 데미지
사독침 · 개(邪毒針 · 改)	포이즈마(ポイズマ)→구십구침(九十九針)	적 하나에 데미지+맹독 상태
몽견침 · 개(夢見針 · 改)	돌미나(ドルミナー)→구십구침(九十九針)	적 하나에 데미지+수면 상태
독 물기 · 개(毒かみつき · 改)	포이즈마(ポイズマ)→물기(かみつき)	적 하나에 데미지+맹독 상태
마비 물기 · 개(マヒかみつき · 改)	돌미나(ドルミナー)→물기(かみつき)	적 하나에 데미지+수면
머즐 슛(マズルシュート)	마후이(マフーイ)→비구계 특수 물리	적 하나에 대 데미지+마봉 상태
트리플 차지(トリプルチャージ)	몸통 부딪히기(體當たり)→몸통 부딪히기(體當たり)→몸통 부딪히기(體當たり)	적 하나에 대 데미지
옥토퍼시 피스트(オクトパシーフィスト)	타격계 특수 물리→타격계 특수 물리→타격계 특수 물리	적 하나에 특대 데미지
하니 코움(ハニーコウム)	비구계 특수 물리→비구계 특수 물리→비구계 특수 물리	적 전체에 대 데미지

■ 그 외

원더 스토리(ワンダーストーリー)	트라프리(トラフーリ)→암흑계 마법	적 전체가 돈을 떨어뜨리고 도망간다
신두 미스테리(シンドゥミステリー)	홀리 라이트(ホーリーライト)→서머카자(サマカジャ)→라크카자(ラクカジャ)→테트라자(テトラジャ)→미라쥐 브레스(ミラージュブレス) ※겐죠우(ゲンジョウ)→세이텐 타이세이(セイテンタイセイ)→텐호우 겐스이(テンホウゲンスイ)→켄렌 타이쇼우(ケンレンタイショウ)→류우메(リュウメ)	일정시간 행동할 수 없지만 적의 공격을 받지 않는다
이십팔숙의 수호(二十八宿の守護)	대기의 벽(大氣の壁)→불꽃의 벽(炎の壁)→대지의 벽(大地の壁)→물의 벽(水の壁) ※세이류(セイリュウ)→스자크(スザク)→겐부(ゲンブ)→바코(ビャッコ)	?
틸 · 나 · 노그(ティル・ナ・ノグ)	히트 웨이브(ヒートウェイブ)→선회속탄(旋回速彈)→데스 바운드(デスバウンド) ※쿠 프린(クー・フリン)→스카아하(スカアハ)→루그(ルーグ)	적 전체에 술자의 HP가 낮을 수록 큰 데미지를 입힘
드래곤 크로스(ドラゴンクロス)	와이즈맨 스냅(ワイズマンスナップ)→트윈 클네뷰러(ツインクルネビュラ)→크레센트 미러(クレセントミラー)→저스티스 샷(ジャスティスショット)→노바자이저(ノヴァサイザー) ※프로메테우스(プロメテウス)→아스테리아(アステリア)→아르테미스(アルテミス)→휴페리온(ヒューペリオン)→아폴로(アポロ)	전 전체에 특대 데미지

※은 각각의 조합 마법을 발동시켜야 할 페르소나를 나타냄(이를 지키지 않으면 합체마법이 발동하지 않음)

PlayStation

POWER 공략왕!

● 소문(噂)

페르소나 2의 세계에서는 '소문(噂)'이 게임 진행에 있어서 막대한 영향을 끼친다. 게임 안의 세계에서는 널리 퍼진 소문이 그대로 현실이 되기 때문이다. 그러한 소문들 중에는 '상점에서 새로운 물건을 판다'는 것에서부터 게임의 분기를 선택하는 것까지 다양하다. 소문은 주로 그것을 전문적으로 취급하는 '소문 상인(噂屋)'에게서 얻을 수 있지만 그냥 일반 상점의 주인들이나 곳곳에 퍼져있는 시민들, 심지어 악마들에게서도 얻을 수 있다.



▲소문 상인은 소문의 주 제공원이다



▲입수한 소문은 널리 퍼트려야 한다

이 중에서 소문 상인들에게서 소문을 얻으려면 그들에게 말을 걸어서 첫 번째 선택문을 고르면 된다. 하지만 언제나 소문을 알려주는 것이 아니니 참고해 두자. 얻어진 소문은 그대로 놓아두어 봤자 아무런 효용이 없다. 바로 탐정사무소에서 소문을 널리 퍼트리는 작업을 해야 비로소 그 효력이 발휘되는 것이다. 탐정사무소에 있는 소장에게 말을 걸어 '소문을 퍼트린다(噂を廣める)'을 선택한 후 자신이 입수한 소문을 골라서 의뢰비를 지불하면 된다. 그러면 소문이 곧 현실이 되어 나타나게 된다.

소문 일람

소문	내용
또 한 명의 영웅(もう一人の英雄)	마히메(舞姫)라는 이름의 아가씨인 것 같다
스마루 키요타다를 이긴 건…(澄丸, 清忠を…)	타츠노신(辰之進)이라는 이름의 젊은 무사인 것 같다
클럽 조디악, 그 내부는…(クラブ ゾディアック…)	미로 같은 구조로 되어있는 것 같다
꽃한테만…이야기합니다(花だけに…)	아오바 공원에서 목격된 것 같다
사건의 정보를 쥐고 있는 인물이 파라베람에…(事件の情報を握る…)	그 인물은 남성 or 여성인 것 같다
엠블렘의 이상한 힘(エンブレムの不思議な力)	조커를 쫓는 효과가 있는 것 같다
공포, 소문악마 쿠단 나타나다(恐怖, 噂悪魔くだん現る)	카스가야마 고교의 방공호에 나타나는 것 같다
처참, 소문악마 저주의 택시 나타나다(凄惨, 噂悪魔呪いのタクシ…)	무 대륙에 출현하는 것 같다
최속, 소문악마 200킬로 할아버지 나타나다(最速, 噂悪魔200キロ…)	기가 매쵸에 나타나는 것 같다
괴이! 소문악마 빨간 망토(怪異！噂悪魔赤マント)	오키아이(沖合い)의 배 위에서 나타나는 것 같다(난죠 루트)
괴이! 소문악마 파란 망토(怪異！噂悪魔青マント)	오키아이의 배에서 나타나는 것 같다(에리 루트)
충격, 소문악마 뭇시 상륙(衝撃, 噂悪魔ムッシ…)	무 대륙에 나타나는 것 같다
고속, 소문악마 100킬로 할머니 출현(高速, 噂悪魔100キロ…)	기가 매쵸에 나타나는 것 같다
괴기, 소문악마 카시마레이코(怪奇, 噂悪魔カシマレイコ)	스마루TV에 나타나는 것 같다(에리 루트)
희귀한 짐승? 소문악마 츠치노코 나타나다(珍獣？, 噂悪魔ツチノコ現る)	하수도에서 출현하는 것 같다(난죠 루트)
괴담, 소문악마 테케테케(怪談, 噂悪魔テケテケ)	카스가야마 고교에 나타나는 것 같다
시간성에서 새로운 서비스 개시(時間城でさらなる…)	카드의 복제를 하고 있는 것 같다
시간성이 이상한 물건을 판매(時間城が不思議な…)	매직 카드를 팔고 있는 것 같다
카오리씨, 의문의 임시휴업(かおりさん, 謎の…)	계속 쉬었지만…
카오리씨의 도전(かおりさんの挑戦)	아로마테라피를 시작한 것 같다
파라베람에 불온한 움직임(パラベラムに不審な動き)	경호원을 고용한 것 같다
파라베람의 의외의 상품 판매(パラベラムの意外な商買)	진짜 무기를 팔고 있는 것 같다
에테리어의 도전은 계속된다(エテーリアの挑戦は…)	다른 상점과의 차별화에 성공한 것 같다
에테리어의 새로운 상품 판매(エテーリアの新た…)	새로운 에스테를 시작한 것 같다
로사칸디타, 그 마누칸이 파도에…(ロサカンディータ, あの…)	마누칸이 파도에 휩쓸린 것 같다
로사칸디타의 의외의 상품 판매(ロサカンディータの意外な…)	진짜 방어구를 팔고 있는 것 같다
스마루 지니, 드디어 바뀌다(珠閒瑠ジニー, ついに…)	왕룡점을 시작한 것 같다
스마루 지니의 새로운 점(珠閒瑠ジニーの新…)	상성 점을 시작한 것 같다
지니, 파워 업(ジニー, パワーアップ)	상성점이 파워 업한 것 같다
시라이시의 아주머니, 꿈을 실현!(しらいしのおばちゃん…)	꿈을 실현한 것 같다
아카쵸우칭 시라이시의 본업은?(赤提燈しらいしの…)	실은 옌 서쳐였던 것 같다
동아 디펜스의 의외의 상품 판매(東亜ディフェンスの…)	특수한 무기를 팔고 있는 것 같다/특수한 방어구를 팔고 있는 것 같다
토니는 마피아의 비밀 상인?(トニーはマフィアの…)	특수한 액세서리를 팔고 있는 것 같다
무 대륙은 진짜 카지노(ムー大陸は本物の…)	슬롯이 당첨되기 쉬워진다/블랙 잭의 배당금이 높아진다
소문난 숨은 CD(噂の隠しCD)	기가 매쵸에서 팔리는 것 같다
소문난 숨은 CD2(噂の隠しCD2)	기가 매쵸에서 팔리는 것 같다
지도를 모으는 대부호?(地図を集める大富豪？)	지도 수집가가 있는 것 같다
크렐·드·륜느는 무사했다!?(クレール・ド・リュンヌは無事…)	아오바 구에 이전한 것 같다
크렐·드·륜느의 의외의 상품 판매(クレール・ド・リュンヌの意外…)	이상한 무기를 팔고 있는 것 같다/이상한 방어구를 팔고 있는 것 같다
파파라챠는 무사했다!?(パパラチャは無事…)	코우난 구에 이전한 것 같다
파파라챠의 의외의 상품 판매(パパラチャの意外な…)	무기와 방어구의 개발을 하고 있는 것 같다
판타지월드에서 진짜를 준다(ファンタジーワールドで…)	진짜 무기를 주는 것 같다/매직카드를 주는 것 같다



별책 미라클에서 진짜를 준다(別冊ミラクルで…)	특수한 아이템을 준다/매직카드를 준다
월간 배틀마스터에서 진짜를 준다(月刊バトルマスターで…)	진짜 무기를 주는 것 같다/진짜 방어구를 주는 것 같다/액세서리를 주는 것 같다
수전노, 마음을 고쳐먹다?(守銭奴、改心する?)	트릿슈가 마음을 고쳐먹은 것 같다
트릿슈의 새로운 상품 판매(トリッシュの新しい…)	아이스크림의 판매를 시작한 것 같다
전설의 무기 장인은 실존했다(伝説の武器職人は…)	아라야 신사에 모습을 드러내는 것 같다

● 악마들의 소문

소문은 사람들뿐만 아니라 악마들에게도 얻을 수 있다. 이 경우에는 일단 먼저 악마들과 계약을 해두어야 한다. 그리고 그 악마들을 기쁨의 상태로 만들어 놓음으로써 정보를 들을 수 있게 되는데 이때 소문을 들을 수도 있는 것이다. 악마에게서 들은 소문은 악마들에게 퍼트려야 하는데 이를 위해서는 다시 기쁨의 상태로 만들 필요가 있다. 약간은 번거롭겠지만 더욱 재미있는 플레이를 위해서 참고 노력해보자.

류우메(リュウメ)는 깨끗한 것을 좋아하는 것 같다	조디악에서 악마와 계약한 후에 정보를 듣는다. 그 후에 류우메와 계약해서 다시 만났을 때 기쁨의 상태로 만들면 조디악 내부의 함정 바닥을 깨끗하게 없애준다
라스푸친(ラスプーチン)이 배전함의 열쇠를 주운 것 같다	이학 연구소에서 악마와 계약을 한 뒤 정보를 듣는다. 그 후에 라스푸친과 계약하고 다시 만났을 때 기쁨의 상태로 만들면 배전함의 열쇠를 얻을 수 있다 (새로운 선택문을 고르면 됨)
해저신전 보물창고(宝物庫)에 보물이 숨겨져 있다	해저신전에서 아에쉐마(アエーシェマ)와 계약해서 정보를 물으면 보물창고의 보물에 대한 이야기를 들을 수 있다. 그리고 또 정보를 물으면 바이어선(リヴァイアサン)에게 부탁해서 벽을 부수어보라는 정보를 듣는다. 리바이어선과 계약해서 다시 만났을 때에 기쁨의 상태로 만들면 벽을 부셔준다
잭 프로스트(ジャックフロスト)가 아토믹 부후라(アトミックブフーラ)를 사용한다	악마와 계약해서 정보를 듣고 악마에게 소문으로서 흘리도록 한다. 첫 번째 정보에서 사용하는 마법에 관한 소문, 두 번째, 세 번째 정보에서 위력에 관한 소문, 네 번째 정보에서 다른 비밀마법과 합체한다고 하는 소문을 들을 수 있다. 이렇게 흘러나간 소문에 의해서 마법의 위력이 바뀌게 된다
잭 란탄(ジャックランタン)이 다이나믹 아기라오(ダイナミックアギラオ)를 사용한다	〃
발바트스(バルバトス)가 그레이트 마그나스(グレイトマグナス)를 사용한다	〃
스츄파리데스(スチュパリデス)가 데인저러스 갈라(デンジャラスガルーラ)를 사용한다	〃
안쿠우(アンクウ)가 하이퍼 지온가(ハイパージオンガ)를 사용한다	〃
카나로아(カナロア)가 원더풀 아쿠에스(ワンダフルアクエス)를 사용한다	〃
데메텔(デメテール)이 울트라 프레이라(ウルトラフレイラ)를 사용한다	〃
서큐버스(サキュバス) 초 메기드(超メギド)를 사용한다	〃



● 사람 찾기

사람 찾기는 말 그대로 의뢰인이 지정한 사람을 찾아주고 그에 대한 보수를 받는 것이다. 이 일은 '아카쵸우칭 시라이시의 본업은?' 이란 소문을 퍼트린 다음에 그 시라이시에서 의뢰를 받아 할 수 있게 된다. 이때 찾으려는 사람의 이름을 잘 기억해두어야 하는데 왜냐하면 그 사람을 찾아냈을 때 이름을 맞춰봐야 하기 때문이다. 참고로 두 번은 말을 걸어야 이름을 확인할 수 있게 된다는 것을 알아두자. 그리고 시라이시 가게 안에는 사람을 찾는데 돈을 받고 힌트를 주는 사람도 있으니 정 모르겠다면 힌트를 얻어보도록.



찾는 사람	위치 장소
혼다 료우이치(ホンダリョウイチ)	시간성(時間城)
타나카 오사미츠(タナカオサミツ)	키스멧 출판사(キスメット出版社)
무라타 타쿠야(ムラタタクヤ)	카오리(Kaori)
사츠마 곤조우(サツマゴンゾウ)	무 대륙(ムー大陸)
스즈키 유우이치(スズキユウイチ)	갓텡 초밥(がってん寿司)
이케나 카유우타(イケナカユウタ)	점 집 지니(占い屋ジニー)
키무라 야요이(キムラヤヨイ)	파파라차(パパラチャ)
한프리(ハンフリー)	파라베람(パラベラム)
시미즈 쇼우이치(シミズショウイチ)와 타나카 시즈에(タナカシズエ)	토니의 가게(TONY'S SHOP)
나가세 타이치(ナガセタイチ)	부영 카이로브티크(富永カイロブティック)
요코야마 케이코(ヨコヤマケイコ)	유메사키(夢崎) 구의 사토미타다시(サトミタダシ)
쿠도우 사오리(クドウサオリ)	스마루TV(珠閒瑠TV)
네코마타(ネコマタ)	카츠요우 탐정사무소(葛葉探偵事務所)에 있는 고양이 상에 돈을 100회 넣으면 출현
이이다 사토미(イイダサトミ)	코우난(港南) 구의 사토미타다시(サトミタダシ)
키노시타 쥰지(キノシタジュンジ)	카스가야마 고교(春日山高校) 지하실
니시타 니세츠(ニシタニセツ)	아라야 신사(アラヤ神社)
나카타니 켄이치(ナカタニケンイチ)	크렐·드·륜느(クレール・ド・リュンヌ)
사이토우 쥰(サイトウジュン)	종 사이코세라피(サイコセラピー)
마츠시타 히로미(マツシタヒロミ)	동아 디펜스(東亞ディフェンス)
이케다 쥰코(イケダジュンコ)	비키니 라인(ビキニライン)
아사노 타쿠미(アサノタクミ)	아라야 신사 뒤에서 아이와 이야기→사람 찾기 의뢰를 받는다→시라이시의 경호원에게서 소문을 듣는다→소문을 퍼트린다→아라야 신사에서 아사노 타쿠미를 발견→전설의 무기의 비전서(秘伝書)를 받는다→파파라차에 가서 주인에게 비전서를 보여준다→전설의 무기를 개발할 수 있다

스토리 공략

전편인 「죄」의 클리어 데이터가 있으면 게임을 처음으로 시작할 때 그 데이터를 읽어들일 수 있다. 여기에 따라 계승되는 데이터는 스오우 타츠야의 이름을 비롯한 스테이터스, 프리 타롯 카드의 장 수, 합체 마법 리스트, 탐정 사무소 입구에 있는 고양이 상에 넣은 돈의 액수, 앨리스의 보물인 '칼마 링(カルマリング)' 등이다.

한 소년이 무언가를 기억해 내는 듯한 모습.



▲마야와 마주친 기억

신사같이 보이는 건물 앞에 그 소년이 서있다.



할머니: *참으로 외로워 보이는군…. 소중한 것이라도 없어졌나보지?*
소년: *….*
할머니: *그래… 없어진 건 아닌가 보구나. 기억이 나버린 게지…. 추억이라는 것을 말이야. 인간은 벌을 짊어지고 살아가는 생물이지. 여기도 예전에는 여름 축제로 떠들썩했었는데…. 시간이 지나면 소중한 것조차 잊어버리게 된단다. 잊어버린 채로 있는 쪽이 행복할는지, 기억해 낸 쪽이 행복할는지…. 넌 참으로 불행한 일에 휩싸인 것처럼 보이는구나….*

신사를 뒤로하고 떠나가는 소년.

소년: *그래… 기억난다…. 이 세상에 있어서는 안 될 죄를…. 어떻게 하면 그 죄를 갚을 수 있을까…?*

어느 곳의 회의실.

의문의 노인: *이제부터 정해진 순서대로 '언령의 의식'을 집행하겠다. 그럼, 어전께 부탁드립니다.*

다시 장소는 한 사무실 안으로 바뀐다.

유키노: *취재하느라 수고하셨어요. 마야씨에게 편지가 와 있네요. 보낸 사람의 이름 같은 건 없지만….*

> 땡큐, 유키!
> 고마워, 그런데 누군까…? ←

편지: *다음은 너다. JOKER*
마야: *…?*

의문의 편지를 받아본 마야는 곧 편집장에게 호출을 받는다. 회사 생활에 힘들어하는 신입 사원을 격려한 후, 마야는 곧 편집장실로 향한다.

미즈노 편집장: *왔군요…아마노, 오늘 이렇게 부른 이유는 알고 있겠죠? 당신이 제출한 인터뷰 계획…'소문난 고등학생의 꿈'이란 것 때문이에요. 좀 그렇더군요. 임팩트가 없어요. 요즘같은 세상에 누가 풋내나는 어린애의 꿈 같은 것에 대해 읽고 싶어하겠어요?*

> 하아….
> 하지만 중요한 일이라고 생각합니다. ←

미즈노 편집장: *또 말대꾸를 하는군요. 당신에게는 조커의 소문에 대한 취재를 맡기기로 하죠. 이건 확실한 특종이에요! 아이들 사이에서 최근 연속엽기 살인사건이 조커에 의해 일어난 것이라는 소문이 돌고 있는 건 알고 있겠죠!? 나나시마이 학원에 가서 그걸 취재해 오세요! 바이트의 사람들은 이번의 일에서 제외하겠어요. 당신 혼자서 해요! 알고 있을 거라고 생각하지만…당연히 오늘 당신이 신청한 오후 반나절 휴가도 없던 걸로 하죠. 싫다면 회사를 그만두세요. 당신을 대신할 사람은 얼마든지 있으니까. 바쁘니까 알았다면 어서 가봐요.*

편집장으로부터 질책과 함께 새로운 취재거리를 맡고 난 후 마야는 방을 나온다.

유키노: *마야씨, 세리자와씨라는 사람한테서 전화가 왔었어요. 프론트로 만나러 오겠다고 했었는데…. 도착하면 내선 연락이 올 걸요.*

사무실 안을 간단히 둘러보고 난 후에 입구 쪽에 있는 유키노에게 말을 걸어보자.

유키노: *네? 일 때문에 반나절 휴가를 억지로 뺐겼다고요!? 그런 횡포를 부리다니! 내가 한마디하고 오겠어요!!*

> 고마워 유키, 난 괜찮으니깐…. ←
> Let's positive thinking!
> 너무 신경쓰지 말자고.

유키노는 자신과 콤비를 이룰 수 없다는 것에 아쉬워하며 마야를 격려해 준다. 유키노의 옆에 있는 한 남자는 '후지이 쥰스케'라는 사람으로서 유키노가 존경하는 프리 카메라맨이다. 그리고 이 사람은 유키노를 유키, 마야를 마키라고도 부른다.

엘리베이터를 이용하려고 하면 유키노에게서 내선 연락이 올 때까지 좀 더 기다리라는 말을 들을 수 있다. 그러므로 좀 더 시간이 흐른 후에 엘리베이터를 이용하자. 밑으로 내려간 마야는 우라라라는 여자와 만난다.

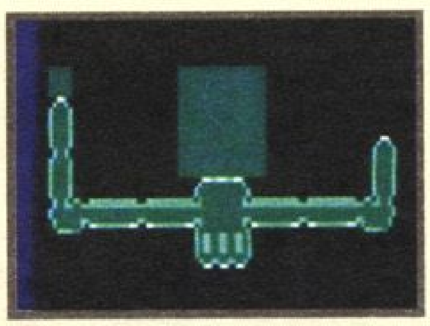
우라라: *차오, 마야. 그럼 기합 넣고 가볼까. 꼭 좋은 남자를 잡자구!*
우라라: *뭐라고!? 일 때문에 갈 수가 없다고!? 잠깐 너 처음부터 갈 마음이 없었던 건 아냐!? 아, 알겠다. 저번의 데자뷰의 소년이 신경쓰이는 거구나? 아, 그만 두라고 했건만! 왜 그렇게 빠져버렸을까. 고작 역 앞에서 한 번 부딪힌 연하의 남성에게, 전에 한 번 만났었던 것 같긴 하지만….*
우라라: *뭐야, 정말로 일이 있는 거야? 나나시마이 학원에서 조커 소문을 취재? 아, 정말, 할 수 없지! 빨리 끝내면 아마 늦지는 않을 거야. 내가 도와줄 테니까 서두르자!!*

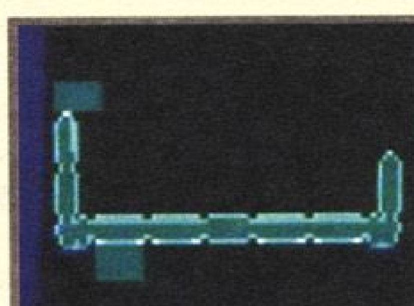


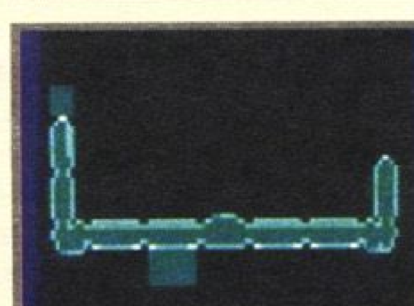
▲우라라의 등장

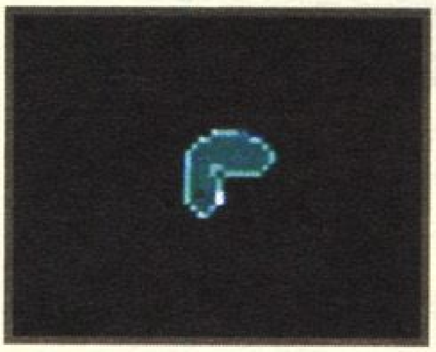
나나시마이 학원

이제 회전문을 통하여 밖으로 향하자. 마야와 우라라는 곧 취재대상의 학교에 도착하게 된다. 교무실 안에는 형사들이 교사들을 상대로 한창 조사중이다. 형사들과 대화를 나누고 있는 사람은 사에코라는 교사. 그중 선글라스를 낀 형사는 꽤 젊어 보이는 인상이다. 젊은 형사가 깊게 말을 꺼내려 하자 검은 양복의

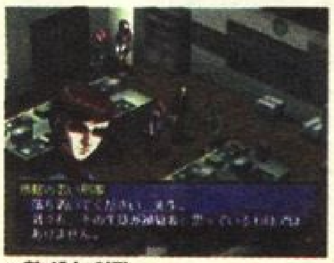








형사가 그의 입을 막고서는 먼저 나간다.



▲참 센스 있다

사에코 선생: *저기…카츠야씨, 죠? 스오우는…타츠야 군은 집에 들어갔습니까?*

카츠야: *…아뇨, 아직 돌아오지 않은 모양입니다. 정말 어디서 뭘 하고 있는 건지…. 그 바보 녀석이…. 선생님께 걱정을 끼쳐드려서 정말 죄송합니다. 그럼 실례하겠습니다.*

카츠야 형사가 나간 후에 마이가 사에코에게 말을 건다. 사에코는 마야들에게 취재할 때 주의할 점을 알려주며 한 학생을 끌고 도망쳤던 남자가 살해당했다는 이야기를 해준다. 그리고 그것이 엽기살인 사건과 관계가 있는 듯 하다는데…. 마유를 움직일 수 있게 되면 다시 한 번 사에코 선생에게 말을 걸어 보자. 그러면 조커의 소문에 대해들을 수 있다.

사에코 선생: *자신의 휴대폰으로 전화를 해서 조커에게 부탁하면 마음에 안 드는 사람을 죽여준다는 소문이 맞죠?*

교무실 안에 있는 '아키나리(明成)'란 교사는 마야의 잡지사를 오컬트 잡지사로 오해하고 있다. 어쨌든 중요인물은 아니니 제쳐두고 대화가 다 끝났으면 이제 교무실을 나서서 본격적으로 교내를 조사하러 가보자. 교무실 앞에서는 조커의 신상에 대한 소문 등에 대해 들을 수 있다. 우선 2층을 조사해보면 2-A반의 한 남학생이 3-B에서 형사를 보았다고 한다. 그리고 2-C에서는 그 반의 한 학생이 연예계에 데뷔한다는 말을 들을 수 있다.

1층으로 내려와 보면 D반에서 한 여학생이 조커가 보낸 카드를 받았다고 한다. 그리고 북쪽에서는 자전거를 두는 곳과 교무원 실이 있다. 그밖에는 별볼일 없으므로 이번에는 3층으로 올라가 보자. 그러면 아까 학생의 말대로 3-B에서 형사를 볼 수 있다. 그 형사는 바로 카츠야. 조사하는 도중에 동생인 타츠야의 상태에 대해 물어보기도 하는 등 동생을 걱정하는 모습을 보여준다.

3층의 북쪽에는 교장실이 있지만 문이 잠겨 있으므로 들어갈 수 없다. 그리고 3-B근처에서 위로 통하는 계단이 있는데 그곳에는 시계탑이 있지만 역시 들어갈 수 없다. 안에서 모든 볼일이 끝났으면 다시 1층으로 내려와서 중앙정원으로 향하는 입구를 통해 나가자.

한냐 교장: *요시자카 안나! 네 녀석, 그 반항적인 태도는 뭐냐!! 그러고 다니니까 경찰들까지 조사하러 왔잖아! 어쨌든 네가 범인이지? 끌려갔던 것에 앙심을 품고 죽인 거냐!*

안나: *난 아무 짓도 안 했어…!*

노리코: *너무해…언니는 살인 같은 짓은 하지 않아요!!*

한냐: *흥, 알게 뭐야. 인터하이 선수라고 해서 눈감아 줬었지만 너 같은 건 달리기만 못하면 쓸모없어!! 중퇴 접수라면 언제라도 받아주지. 빨리 네 친구인 스오우와 함께 자퇴 해!!*

교장이 사라지자 그녀들에게 말을 거는 마야 일행.

우라라: *잠깐 너희들! 그런 말을 듣고도 가만히 있을 거야!?*

안나: *누구지…당신들은…? 잡지사의…? 그래…어쨌든 당신들도 내가 죽였다고 생각하겠지…. 마음대로 쓰도록 해….*

떠나가면서 의미심장한 말을 남기는 안나.

안나: *저 녀석…죽여버리겠어….*

우라라는 계속 안나의 걱정만 한다. 한편, 정원에는 교장의 동상이 있는데 여기에는 아주 한심한 말('나를 보아라!! 나에게 복종해라!! 날 의지하지 마라!!')이 적혀있다. 정원을 조사하고 난 후 3층의 교장실로 향하면 그 안에서 교장으로 보이는 사람의 시체를 발견할 수 있다. 뒤이어 우라라와 카츠야 형사도 교장실에 들어온다.



▲한냐의 최후

마야: *…!*

우라라: *뭐…뭐야…이건…. 도대체…뭐지!?*

카츠야: *실례하겠습니다. 교장 선생님. 조금 질문하고 싶은 것이…. 이, 이건…!? 쥐고 있는 예고장…, 이 살해 방법…, 녀석인가!! 당신들이 제1발견자인가? 수상한 자를 보지는 않았나!? 발견했을 때의 상황은!? 언제 이 곳에 들어왔지!?*

우라라: *모… 몰라요!! 한꺼번에 묻지 말라고요!!*

그런데 이때 타이밍 나쁘게 안나가 나타난다.

우라라: *너…너는…너, 설마…!*

안나: *나…난 아냐…. 난 아무 짓도 안 했어…!!*

카츠야: *거기 서!!*

카츠야는 안나를 쫓아 나서고 마야도 함께 나선다. 우라라도 곧 뒤따르고…. 황급하게 안나를 쫓던 마야 일행과 카츠야 형사는 도중에 이상한 괴물을 만나게 된다.

우라라: *뭐…뭐야, 이건…. 어…어떻게 되어가고 있는 거야!?*

누군가의 목소리: *보고도 몰라? 악마라구, 악마.*

카츠야: *아, 악마…? 네 녀석은 누구냐!? 게다가 이 느낌은….*

종이 자루를 쓴 남자: *편지는 받아봤겠지? 나야. 조커라고.*

마야: *…!*

조커: *의뢰를 받아서 말야. 널 죽이러 왔어. 이미 그렇게 소문나버렸거든.*

우라라: *뭐…!?*

조커: *아마노 마야…. 너에 대해선 잘 알고 있다…네가 '저쪽 편'에서 무엇을 하고 왔는지 말야. 페르소나를 불러내 봐. 그렇지 않으면 이 녀석들에게 먹혀버린다? 그 권총을 사용해봐. 사용할 수 있지? 양손으로 빵빵! 하고 말야….*

카츠야: *광역 강행범 501호! 총도법 위반, 그리고 협박의 현행범으로 체포하겠다!!*

조커: *페르소나라구, 페르소나!! 페르소나를 불러내!!*

카츠야: *뭐야…이 느낌은!?*

헤리오스: *나는 헤리오스…. 고대의 일륜륜에 의해 세상의 피자수시를 깨뜨리는 존재! 나, 그대가 전차의 충실한 어자가 되리라!!*

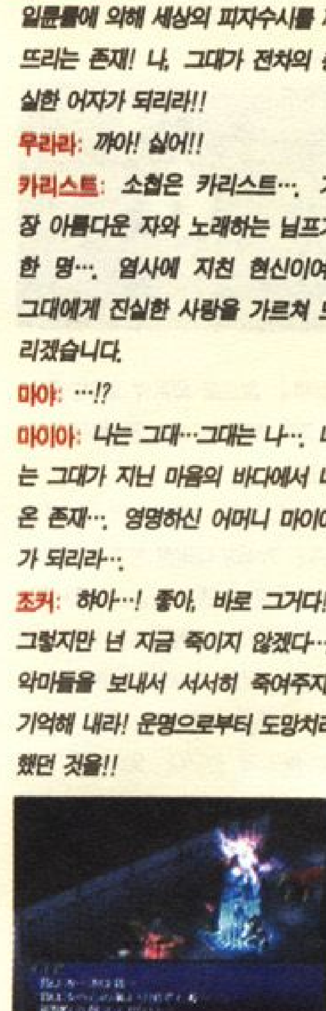
우라라: *꺄아! 싫어!!*

카리스트: *소첩은 카리스트…. 가장 아름다운 자와 노래하는 님프가 한 명…. 염사에 지친 현신이여, 그대에게 진실한 사랑을 가르쳐 드리겠습니다.*

마야: *…!?*

마이아: *나는 그대…그대는 나…. 나는 그대가 지닌 마음의 바다에서 나온 존재…. 영명하신 어머니 마이아가 되리라….*

조커: *하아…! 좋아, 바로 그거다!! 그렇지만 넌 지금 죽이지 않겠다…. 악마들을 보내서 서서히 죽여주지. 기억해 내라! 운명으로부터 도망치려 했던 것을!!*



▲페르소나에 각성하는 마야

조커의 공격을 받아 쓰러진 일행. 정신을 잃은 마야 일행은 수상

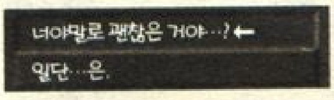
한 장소에 이동된다.

우라라: *우리들 죽은 거야…? 뭐였지, 내 인생은….*
누군가의 목소리: *그렇지는…않아…. 내가…당신들을…초대했다….*
필레몬: *나의 이름은…필레몬. 의식과 무의식의 틈에서…살아가는 자…. 당신들에게…페르소나를 부여했던…사람이다….*
카츠야: *501호하고 같은 말을 하는군…. 일단 이것은 꿈이라고 생각해 두겠지만, 그 페르소나라는 건 도대체 뭐지?*
필레몬: *당신들이 얻은 힘은…사람의 마음 깊은 곳에 잠들어 있는…신과 악마에 미치는…또 한 사람의 자신을 불러내는 힘…. 신의 모습에…자애로 가득 찬 자신…. 악마를 좇는…잔혹한 자신…. 사람은 다양한 가면을 쓰고…살아가는 존재…. 지금의 당신들의 모습도…무수한 가면의 하나에 지나지 않아…. 페르소나도 또한…다수의 자신의 모습들 중 하나….*
카츠야: *물리적 간섭력을 가진 다른 자아…. 원형같은 것이라고 말하는 건가…? 그것을 우리들에게 부여한 목적은 뭐지?*
우라라: *대, 대화가 이루어지고 있네….*
필레몬: *당신들에게…부탁이…있다…. 나의…읽는…헤픈…그 녀석…계획…인과의 선…너무…깊어…. 그들…피눈물을 흘려…만…들었던 '이쪽 편'…구해…당신들 밖에….*
카츠야: *왜 그래? 잘 들리지가 않아.*
필레몬: *주의…소문이 현실로 된다…. 사람…마음에…빛을….*

다시 학교로 돌아온 일행.

카츠야: *당신들은…무사한가…?*
우라라: *일단…산 것 같군….*

경찰에 연락해서 지원을 요청하는 카츠야. 우라라는 마야에게 괜찮냐고 물어본다.



우라라: *으, 응…. 난 괜찮지만….*

카츠야는 잠시 후에 지원이 온다며 마야 일행에게는 조심하라고 한다. 그리고 청부살인일 가능성이 크다며 아까 그 학생을 계속 쫓겠다고 한다. 이제 마야 일행은 카츠야와 같이 행동하게 되는데 그전에 카츠야가 총을 건네준다. 하지만 우라라는 권투를 배웠다면서 총을 받기를 꺼려한다. 결국 총 두 자루를 다 받는 마야. 그 때 사에코 선생이 나타난다. 카츠야는 살인사건이 일어났다고 알려주며 응원이 올 때까지 학생들과 함께 침착하게 있어달라고 한다.

이제부터 메뉴화면에서 모든 항목을 고를 수 있으며 무기 등의 장비가 가능해진다. 하나씩 잘 체크해 두자. 그리고 학교 안을 돌아다니다 보면 적과 만나게 되는데 이때 처음 나타나는 슬라임은 악마와의 대화 이벤트에 대해 자세히 설명해 주므로 잘 참고해 두자.

게임의 초반이라서 그런지 적들을 상대하기는 그리 어렵지 않다. 하지만 레벨을 어느 정도 쌓아두는 것도 좋다. 참고로 1층의 교무원 실에 있는 아주머니에게 말을 걸면 회복할 수 있으므로 그 근처에서 레벨을 올리는 것이 편하다. 또한 컨택트를 해서 타롯 카드를 얻어 보기도 하자. 2층의 교무실로 가서 선생들과 대화를 하다보면 한 교사에게서 시계탑의 열쇠를 얻을 수 있다. 이것을 가지고 아까 4층에 있었던 시계탑으로 향하자. 4층으로 향하는 계단 앞에서 무언가를 느끼는 일행. 시계탑으로 들어온 일행은 곧 무엇인가를 발견하게 된다.


▲이 교사가 열쇠를 준다

우라라: *저, 저기야 저기!*
조커: *레이디, 넌 나의 동료야. 널 맞이하러 왔다.*
안나: *너 같은 녀석은 몰라…. 난 조커의 저주 따위는 하지 않아….*
조커: *걱정할 것 없어. 너에 대해서도 '저쪽 편'에 대해서도 곧 알게 될 거야. 그렇게 하면 너도 '이쪽 편'이 잘못되어 있다는 것을 깨닫게 되지. 나쁘게 대하지는 않을 테니까 함께 가자.*
카츠야: *501호, 그 아이한테서 떨어져라!*
조커: *방해하지마!! 네 놈들은 그 녀석들이나 상대하고 있어!!*

조커가 불러낸 악마들과 전투에 들어가게 된다.

보스 엠프사(LV 4), 아메프(LV 3)×2



학교 내에서 만났던 악마들과는 확실히 실력의 차이가 있다. 우선 아메프 두 마리는 직접 공격을 주로 해오며 엠포사는 마법공격을 주로 사용해온다. 아마 레벨을 거의 올리지 않았다면 몇 방으로 인해서 빈사 상태에 이르게 될 것이다. 그러므로 여기에 오기 전에 충분히 레벨을 올리고 오자(레벨 5 정도가 적당하다). 우리편의 공격은 당연히 페르소나로 행해야 하며 특히 카스야의 페르소나인 헤리오스의 화염계 마법인 '아기'가 아메프에게 유효하다. 만약 HP가 위험한 사람이 있다면 마야의 페르소나인 마이야가 배울 수 있는 '디아'로 회복시키자. 아메프들만 없애면 혼자 남은 엠포사에게 집중 공격을 퍼붓자

조커: *폐 하는데, 할 수 없군. 잠시 잠이나 자라.*
카츠야: *큭…!? 당했….*

조커의 술수로 잠에 빠지는 일행. 하지만 그때 누군가가 나타난다.

조커의 목소리: *네, 네 녀석은…!?*

깨어나 보니 안나는 어떠한 소년에 의해 구출되어 있었다.

데자뷰의 소년: *녀석은 도망쳤다….*

소년은 마야에게 무언가를 건네준다.

데자뷰의 소년: *아오바 구의 '카츠요우'라고 하는 탐정사무소로 가라…. 그 문장을 가지고 있으면 녀석이 노려도 안전하다고 하는 소문을 퍼트릴 수 있다…. 그것을 마지막으로 이제 더 이상 이 사건에 관계하지 마라…. 전부…잊어버려….*

떠나는 소년. 잠시후 도착한 형사들에 의해서 학교내 검문이 이루어진다. 카츠야는 시마즈 관리관들에게 지금까지 겪었던 일들을 설명하지만 놀림만 당할 뿐. 더군다나 조사본부에서도 빠지게 된다. 떠나는 카츠야에게 시마즈 관리관은 '개구리의 자식은 개구리'라는 말을 하며 비꼬아댄다. 카츠야는 곧 마야 일행과 대화를 나누고 전에 소년이 말했던 대로 탐정을 찾아가기로 한다.

파오푸와의 만남

학교를 나서면 다른 구역으로 이동할 수 있게 된다. 이때 화면상에 표시되어 있는 파란 점에서는 사람들과 대화를 할 수 있다. 여기서 오른쪽 하단에 있는 '로터스'에서는 여러 상점들에 들어갈 수 있으니 한 번은 들려서 정비를 해놓자.

볼일이 끝났으면 바깥으로 통하는 길을 따라 구역을 벗어나자. 그리고 아까 소년이 말해주었던 탐정이 있는 구역으로 향하자. 여기서 '아오바 거리'로 가면 전과 같이 몇 가지 상점들이 나타난다. 여기서 가장 왼쪽 위에 있는 항목이 탐정사무소이다. 그곳으로 들어가면 '타마키'라는 여성이 일행을 맞아준다.

잠시 후에 일행은 토도로키 소장과 대화를 나누며 자초지종을 설명해준다. 소장은 지금까지 일어난 사건들과 관련해서 진짜로 소문이 현실로 되는가를 시험해보기 위해 조커를 쫓아내는 엠블렘의 소문을 말겠다고 한다. 대화가 끝났으면 탐정에게 말을 걸어서 소문 퍼트리기를 의뢰해두자(첫 번째 선택문). 그후에 타마키가 인터넷에 소문을 찾기 좋은 페이지가 있다고 한다. 그 페이지는 소장과 잘 아는 파오푸라는 사람이 거리의 소문을 수집해두는 곳이라는데. 인터넷에서 파오푸와 연락을 시도하는 일행. 파오푸는 아

오바 구의 'W.슬래쉬'에서 만나자고 하며 그 곳 점원에게 말을 걸어 지시에 따르라고 한다.


▲술×멍크의 안 선생

탐정사무소의 바로 옆에 있는 가게가 바로 그 약속의 장소이니 들어가보자. 마야들은 점원의 지시대로 빨간 컴퓨터를 사용하다가 그 곳에 있던 파오푸와 만나게 된다. 일행은 파오푸와 함께 술집으로 향한 후 본격적인 대화를 시작한다.

파오푸: …그렇게 된 건가. 재미있군….

카츠야: …우리들이 알고 있는 건 대충 말했소. 이번에는 그쪽이 말할 차례요.

파오푸: 내가 조사한 바에 의하면 조커의 소문은 어떤 TV방송에서 흘러나온 이후로 폭발적으로 퍼지고 있지. 그전에는 조커의 J자도 세간에서는 찾아볼 수 없었는데 말야. 한가지 예외를 제외하고는…. 그게 어디라고 생각하나…? 바로 스도우 타츠조우의 전화에서이지.

우라라: 스도우 타츠조우라는 건 누구죠?

카츠야: 현직 외무대신이야…. 어째서 그런 것을 당신이 알고 있지? …도청인가. 그건 범죄라고.

파오푸: 그쯤 해두시지…. 녀석은 뒷면에서 상당히 더러운 일에 손을 내밀고 있다는 소문이야. 거기다 10년 전의 미해결 연속살인에 방화…. 그것도 녀석의 아들이 꾸민 짓이었지. 당시 검찰이나 경찰 사이에서는 유명한 소문이었지.

카츠야: 그게… 정말인가!?

파오푸: 뭐야… 몰랐던 거야? 뭐, 어쨌든지 간에 이번의 사건은 우연이라고는 생각할 수 없지 않나?

우라라: 그럼…그 스도우 타츠조우라는 외무대신이 조커의 사건에 관련되어 있다는 말!?

파오푸: 그걸 이제부터 '우리들'이 조사하려는 거지. 나를 데리고 가줘. 난 스도우 아들의 소재를 파악하고 있거든. 당신들은 조커의 단서를 얻게 되지. 난 표적이 된 이 아가씨 옆에 있으면 그만큼 진상에 가까워질 수 있고…나쁜 거래는 아니잖나.

카츠야: …진상을 폭로해서 어떻게 하겠다는 거지? 공갈이 목적인가.

파오푸: 헤헤…의협심이란 거지. 와닿은 내버려둘 수 없다는 식의….

카츠야: …어떡하지? 표적이 된 건 당신이야. 당신이 결정해.

파오푸: 말을 못 알아듣는군. 그럼 한 가지 시험해볼까…. 토도로키 할아범인가? 지금 파라베룸에 있소. 이곳에서 무기를 취급하고 있다는 소문을 퍼트려주시게.

우라라: 잠깐…어쩔 셈이지?

파오푸: 소문이 현실이 된다는 걸 믿지 못 하니까 시험해 보려는 거야.

잠시 후 이곳 주인이 무기를 보여준다.

파오푸: 놀랍군…. 정말로 되다니….

마스터: 이밖에도 여러 무기를 준비해 두고 있습니다. 필요한 것이 있다면 말씀해 주세요….

우라라: 그, 그럼 엠블렘의 소문도 사실로 되어있잖아!? 뭐야… 이제 괜찮겠군, 마야!!

파오푸: …그럼 그 엠블렘 어떻게 할 거야? 그걸 가지고 있으면 조커를 쫓아낼 수는 있어. 하지만 데자뷰의 아이하고도 만날 수 없다고. 어째서 그 녀석이 그것을 넘겨줬는지 잘 생각해 보라구….

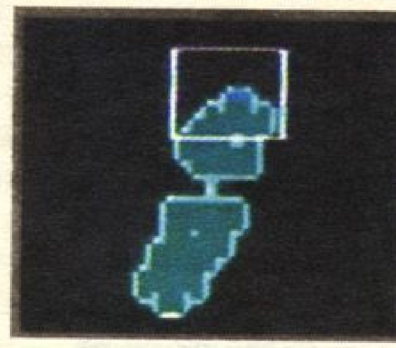
엠블렘을 가지고 생각에 잠기는 마야. 그리고는 곧 무언가를 깨달았는지 엠블렘을 태워버린다.

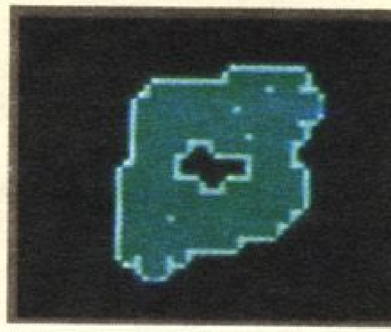

▲씨익

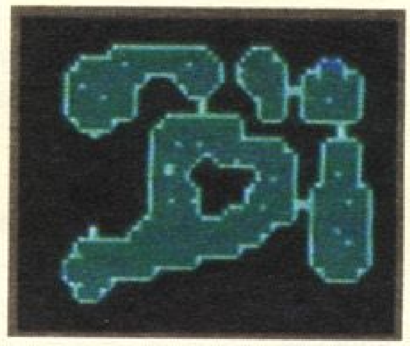


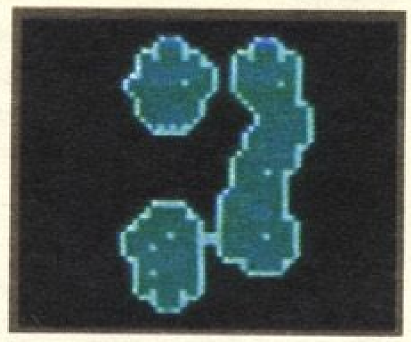
▲엠블렘을 태우버리는 마야

카타츠무리 산(뒷길)~모리모토 병원











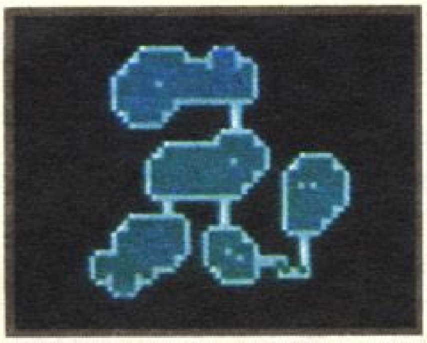


파오푸는 스도우의 아들이 카타츠무리 산에 있는 병원에 입원해 있다고 한다. 그리고 가기 전에 벨벳 룸에도 한 번 들려보라고 한다. 벨벳 룸에서는 페르소나의 소환 등을 행할 수 있는 중요한 곳이므로 앞으로 자주 이용하게 될 것이다. 출발하기 전에 다시 거리로 들어가서 정비를 해두자. 이 외에는 키스멧 출판사에 밖에 갈 수 없으므로 구역을 벗어나자. 카타츠무리 산에서 병원으로 향하는 길로 진행하다 보면 공사중이라고 해서 더 이상 지나갈 수 없게 되어있다. 따라서 일행은 다른 곳으로 나있는 길을 통해서 병원으로 가기로 한다.

여기의 악마들은 학교에서 나온 것들보다 약간 강하므로 어렵다고 생각하는 사람은 레벨을 올리자. 악마 중에서 좀비 계열들에게는 불 속성의 마법이 아주 효과적이니 잘 이용하도록. 처음으로 들어와서는 우선 북쪽으로 나있는 길을 따라 가자. 참고로 도중에는 수풀에 가려서 잘 보이지는 않지만 지나갈 수 있는 통로들이 있다. 좀 더 쉽게 확인하려면 시점 변경을 이용하면 된다. 그 장소에서 한 단계 올라온 곳에서는 아이템을 얻을 수 있으며 북동쪽에 또다시 올라가는 길이 있으니 그곳으로 향하자.

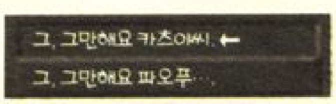
다시 올라온 곳은 상당히 넓다. 여기서는 우선 쭈욱 동쪽으로 향하다가 북쪽으로 올라가면 길이 나온다. 북쪽으로 가는 도중에 다른 길로 빠지면 아이템을 얻을 수도 있으니 챙기고 가자. 다음 장소에서 계속 북쪽으로 향하다 보면 강에 도달하게 된다. 여기서 서쪽으로 가면 북쪽과 남쪽으로 길이 갈라지게 되는데 남쪽에는 별 다른 것이 없으므로 북쪽의 다리를 이용해서 강을 건너가자.

강을 건넌 다음에도 계속 북쪽을 향해서 올라가면 곧 병원



의 뒷문으로 들어갈 수 있다. 그 전에 병원의 입구가 있는 지역에서 잘 안 보이는 길을 통하여 지도의 남동쪽 부근으로 가보면 돈을 넣을 수 있는 새전(賽錢)함이 있다(여기에 돈을 100회 넣으면…). 병원으로 들어가면 시체가 즐비하게 놓여져 있는 장면을 보게 된다.

카츠야는 죽은 사람들 전원이 총기를 휴대하고 있었다는 사실을 알아낸다. 파오푸의 말에 의하면 그들의 정체는 '천도연'이라는 대만의 마피아라고 한다. 이때 카츠야가 파오푸에게 아들과 한 패가 아니냐고 물어보며 파오푸는 상당히 화를 내는데….



파오푸: *칫…이 녀석들은 타츠조우의 개들이야. 녀석은 5년 전에 법무대신이었던 때부터 이 녀석들과 가까이 지냈거든.*
카츠야: *…잠깐 기다려. 타츠조우와 연관되어있는 마피아가 왜 녀석의 아들이 있는 병원을 습격하지?*
파오푸: *몰라. 아마 그 녀석을 조사하러 왔겠지.*

문을 통해서 병원의 내부로 들어가자. 1층으로 들어가자마자 바로 벨벳 룸을 발견할 수 있으니 카드가 모여져 있다면 페르소나 등을 소환해보자. 그 다음에는 트릿슈의 샘이란 방이 있는데 여기서는 회복을 할 수 있지만 드는 비용이 만만치 않다(6000…).

병원 안의 적들은 밖과 비교해서 상당히 강하다. 따라서 파티의 회복에 더욱 신경을 써야 한다. 1층을 다 뒤져보았다면 동쪽에 있는 계단을 통해서 2층으로 올라가자. 2층의 병실 중에서 206호실은 들어갈 수 있게 되어있다. 그 안에서는 한 간호사로부터 303호실의 환자가 악마를 불러냈다는 이야기를 들을 수 있다. 병실을 나선 후에는 역시 계단으로 향해서 3층으로 올라가자.

3층에서 동쪽으로 향하다 보면 303호실을 발견할 수 있다(그전에 곧바로 4층으로 올라가면 아이템). 카츠야는 이 곳을 조사해 보자고 하는데…. 병실 안에는 이상한 글들과 그림들로 가득하며 연속살인 사건의 피해자들의 사진도 발견하게 된다. 한편 마야는 벽에 써 있는 어떠한 글을 보고 안색이 나빠진다. '마이아의 탁선'이라는 제목의 글을 파오푸가 읽어본다.



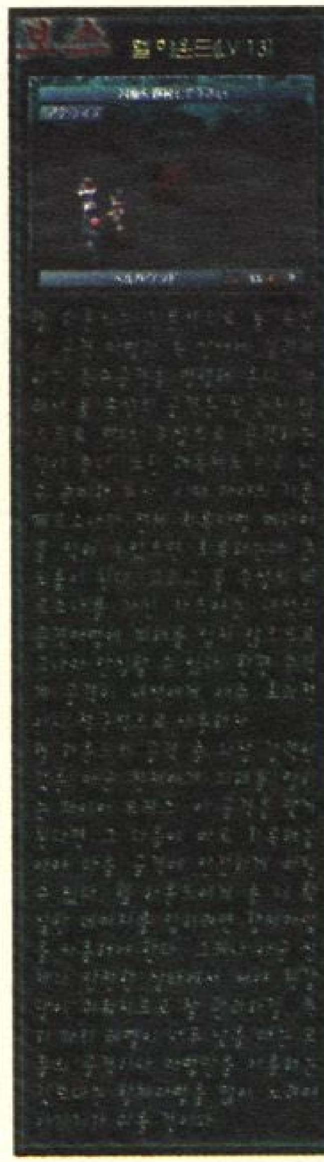
▲글씨로 가득한 병실

파오푸: *'하늘에서 반짝이는 묘성에 멈춘 각(刻)은 움직이기 시작한다. 향락의 무, 영달의 연, 이국의 영, 속죄를 맞이함과 더불어 붉은 하늘을 밝힌다…. 사자의 포효는 널리 울려 퍼진다. 명부의 빛은 다섯 개의 촉루, 천상의 빛은 성스런 십자가…. 승천한 별의 움직임이 멈출 때 마이아 처녀의 고동도 멈춘다. 후에 남는 것은 지상의 낙원. 그리고 각은 반복된다.'*

이 문장의 뜻에 의문을 품는 일행들. 이때 마야가 갑자기 고통을 느끼며 주저앉지만 곧 다시 일어선다. 303호실에서 나와 계단 쪽으로 향하는 도중에 조커의 기운을 느끼게 된다. 4층의 끝에서는 원장실이 있고 그곳으로 들어가면 여러 시체들과 함께 문제의 인물인 '스도우 타츠야'를 볼 수 있다. 카츠야는 그가 10년 전부터 일어났던 연속살인의 주범이라는 것을 확인하게 된다.

파오푸: *이 녀석…. 10년이나 이런 곳에 틀어박혀 있으면서 어떻게 그런 힘을 얻었지?*
스도우 타츠야: *언령이라구. 언령. 알고있지? 말로 하면 무엇이라도 그대로 된다구. 전파는 무엇이든지 가르쳐주거든…. 그 빌어먹을 아버지가 날 이렇게 만들었지.*
카츠야: *언령…? 소문을 말하는 거냐…? 아버지인 타츠조우가 널 그렇게 만들었다고 했지? 그렇다면 왜 녀석은 너의 목숨을 노리고 있지?*
스도우 타츠야: *쉬잇…. 밖의 녀석들로부터 연락이 왔군.*
뺨에 상처가 있는 남자: *응…? 저 녀석은….*

파오푸: *…!!*
우라라: *잠…. 어디 가는 거야!?*
스도우 타츠야: *네 부하들이라면 모두 엉망진창이 되어 널려져 있지. 알겠나, 난 자유야…. 직접 죽이러 갈 테니까…. 빌어먹을 아버지에게 잘 전해둬!*
카츠야: *목적은 뭐냐!? 살인을 계속할 셈이냐!? 아버지에 대한 복수인가!?*
스도우 타츠야: *하하! 살인은 말야, 옛날부터 좋아서 하는 거지만 지금은 마을 사람들이 전화를 걸어주니까 하고 있는 것 뿐이야…. 어때?*
우라라: *….*
스도우 타츠야: *나의 진짜 목적은…잘못된 것을 바로 잡는 일이지. '이쪽 편'은 잘못되어 있고 '저쪽 편'이 올바른 거야. 빌어먹을 아버지는 그걸 모르고 있거든…. 너희라면 알겠나?*
마야: *….*
스도우 타츠야: *칫… 언제까지나 피하지만 말라구!? 기억나게 해줄 테니까 말이야…. 이 녀석에게 잡아먹히지 않는다면 하늘 과학관까지 오라구!!*
카츠야: *기다려, 스도우!!*





우라라: *아, 있다! 당신말야, 왜 중요한 때에 사라지는 거야!? 덕분에….*
카츠야: *무슨 이유가 있는 것 같군…. 아는 사람이었나?*
파오푸: *…. 그만 해둬…. 우리들이 통보를 안 해도 언젠가는 알려지게 될 일이야. 대체 그런 일들을…어떻게 설명할 셈이야?*
카츠야: *난 형사야. 사건을 보고 그냥 지나칠 수는 없어.*
파오푸: *헤헤…. 그냥 지나칠 수 없다고…. 아직 어리군….*
카츠야: *이곳의 일은 경찰과 소방관에게 맡기고 우리들은 하늘 과학관으로 향하자. 이대로 스도우를 방치해 둘 수는 없으니까….*

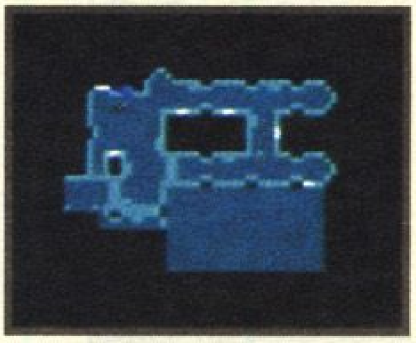
PlayStation

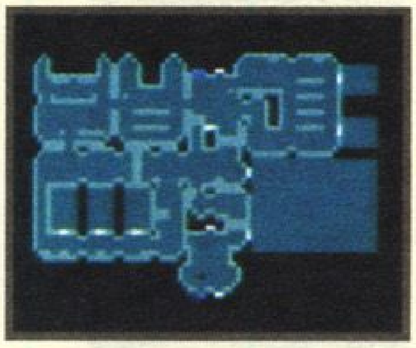
POWER 공략왕!

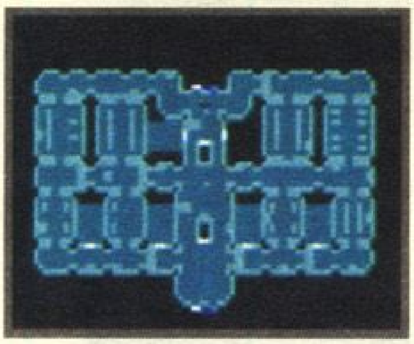
PlayStation

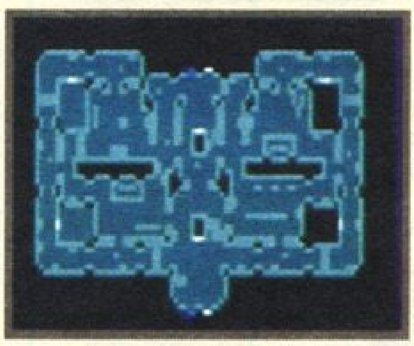
POWER 공략왕!

하늘(空) 과학관











다음 목적지인 하늘 과학관은 코우난(港南) 구에 있다. 이곳에는 중앙에 상점들이 있으므로 들러보자. 북서쪽에는 경찰서도 있고 그 바로 밑에 있는 루나팔레스 코우난은 마야와 우라라의 거주지이다(정말 깨끗하게 해놓고 산다…). 모든 볼일이 끝났으면 남쪽에 있는 과학관으로 들어가자.

과학관 안에는 마침 견학을 온 학생들로 붐비고 있다. 카츠야는 학생들을 어서 피난시켜야 한다며 걱정한다. 그 때 어떤 학생이 마야들에게 다가온다.

준: *저…. 저는 '카시하라 준'이라고 합니다. 갑자기 이상한 걸 물어봐서 죄송하지만…. 혹시 어딘가에서 저와 만난 적이 없습니까?*





준: *누나도 그래요…? 음…아마 한 번은 만난 적이 있던 것 같아요. 어디였더라…. 아! 이전에 역 앞에서 나나시마이 학원의 키가 큰 남자하고 부딪힌 적은 없었나요? 제가 마침 그 때에 근처를 지나가고 있었거든요. 어디선가 봤던 누나라고 생각이 들어서…. 그래서인데…. 그럼 이 편지를 보낸 사람은 누나가 아닌 모양이네요…. 저를 알고 있다고 하는 사람에게서 오늘 여기로 오라는 내용의 편지를 받았어요…. 영 짐작이 안 가서….*

우라라: *잠깐. 그런 건 아무래도 좋으니까 빨리 여기서 도망쳐! 너도 왜 멍하니 이야기만 듣고 있는 거야? 정말. 연하에 약하다니깐! 어디에 그 전파 남자가 있을지….*

이때 갑자기 불이 꺼지며 스도우 타츠야의 목소리가 들려온다.

스도우 타츠야의 목소리: *하하하하! 이 건물의 각 층에는 시간이 지날수록 밑에서부터 순서대로 불이 붙도록 장치되어 있지…. 기억하고 있을지 모르겠지만…'저쪽 편'에서와 마찬가지지. 이봐이봐, 어서 아이들을 데리고 위로 도망치지 않으면 통구이 신세가 되버린다구!! …히, …이히…하하! 하하하하하!*

이제 제한 시간 30분 이내에 학생들을 옥상으로 대피시켜야 한다. 과학관은 옥상까지 전부 5층으로 구성되어 있으며 2층부터 4층까지 각 층마다 학생들이 갇혀있다. 과학관 내부는 상당히 복잡한 구조로 되어 있으니 수시로 전체지도를 보면서 위치를 확인해야 할 것이다. 학생들은 전시실(展示室)에 있으며 그렇지 않은 전시실도 있다. 그리고 한 번 확인한 전시실은 다시 확인할 수는 없게 되어있으므로 시간 절약에 도움이 된다. 참고로 3층에는 두 반의 학생들이 있으며 각각 동쪽과 서쪽 부근에 있는 전시실에 있다. 또한 층에서 학생들을 찾지 못했을 경우에는 다음 층으로 올라가는 계단에서 준이 막고 있으므로 참고해두자. 도중에 아이소리가 들린다고 하는 마야. 4층에 올라오면 다시 타츠야의 목소리가 들려오며 4층에는 악마가 나오게끔 해 두었다고 한다.

그의 말대로 4층에서는 악마가 나타나기 때문에 아주 힘든 상황이 된다. 밑의 층에서 시간을 너무 소비했다면 아주 곤란한 상황이 될 것이다. 당연히 전투는 시간이 덜 드는 심플 모드로 진행해야 한다. 이곳에 나오는 악마들은 불 속성에 강한 것들이 있으므로 공격할 때 그 점에 유의하자. 또한 강한 적들이 다수 등장하였다면 컨택트를 시도해 보는 것도 시간 절약의 지름길. 참고로 슬라임 비슷한 적은 마야, 우라라, 카츠야의 상담 스페셜에 상당한 호감을 보인다.

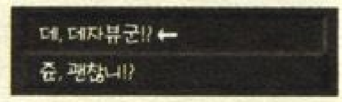
마지막 학생들을 찾고 5층으로 올라와서 옥상으로 나가보면 대피해 있는 학생들과 함께 준을 인질로 잡고 있는 타츠야. 그 의문의 소년을 볼 수 있다.

타츠야: *준을 놔줘…. 그 녀석은 이젠 관계없어….*

스도우 타츠야: *부탁해, 제발 기억해 줘…. 죠커는 내가 아냐…. 네게 더 어울린단 말야! '저쪽 편'에서와 같이 우리들을 이끌어 줘…. 난 저쪽의 나와 같은 꼴이 되고 싶지 않단 말야…!*

준: *후지바카마… '그날을 생각해 내라'라는…. 무…무슨 말이지…? 난 모르겠어…!*

카츠야: *앗… 타츠야…!?*



카츠야: *뭐라고…!? 서, 설마 당신이 찾고 있는 데자뷰의 소년이 바로….*

우라라: *이거 놀랍군…. 뭐가 어떻게 돌아가는 일이지!?*

스도우 타츠야: *하하…. 왔구나, 아마노 마야!! 이 광경을 보고 생각나는 것이 있을 텐데…. 네 녀석도 어서 기억해 내라!!*

타츠야: *그만둬…! 아무 것도 생각하지마…. 아무 일도…없었던 거야…!*

스도우 타츠야: *바보녀석! 운명에는 거역할 수 없다구…. 5, 4, 3, ….*

타츠야: *핫…!? 뛰어라!!*

갑자기 바닥이 뚫리며 떨어질 위기에 처하는 소년(타츠야). 마야는 그를 끌어올리려고 하지만….

타츠야: *바보… 손을 놔…!*

스도우 타츠야: *하하하하! 정말 '저쪽 편'에서의 상황과 똑같군. 뭐, 기억이 났다고 해도 이젠 늦었어…. 죽어라….*

준: *안돼!*

스도우 타츠야: *우아아아앗!? 어, 어째서어어어…!*

준의 태클에 의해 추락하고 마는 스도우.

준: *아…아…아….*

타츠야: *신경 쓰지마… 네 탓이 아냐….*

카츠야는 타츠야에게 사정을 물어보지만 파오푸는 우선 여기서 탈출하는 것이 급선무라고 한다. 탈출 방법에 대해 고민하고 있을 때 타츠야가 따라오라고 한다. 바로 장식품인 비공정을 사용하려는 것. 파오푸는 장식품이 어떻게 날 수 있냐고 하지만 곧 소문 때문이란 것을 깨닫게 된다. 거짓말같이 비공정은 날아오르고….


▲전편에도 이와 똑같은 장면이 있었다?

타츠야가 비공정을 조종하고 있는 것에 놀라는 카츠야의 질문에 타츠야는 대충 얼버무린다. 타츠야는 아직 뭔가 남았다면서 쥰을 불러서 조종을 맡긴다. 이에 쥰은 어떻게 자기 이름을 아느냐고 묻는데…. 갑자기 비공정이 심하게 흔들리고 타츠야는 뒤로 향한다. 그를 따라가는 일행.

스도우 타츠야: *제길…제길…제길제길제길제길제길제길…. 얼굴이… 또 내 얼굴이!! 이것도…이것도 운명이라는 건가!! 아아!?*
타츠야: *아니야…. 운명같은 건 정해진 길에는 존재하지 않아…. 녀석에게… 조종당하지 마라!*
스도우 타츠야: *멍청한 녀석…, 모두 잘못된 거야…. 너도! 그쪽의 여자도! 빌어먹을 아버지도!! 잘못되어진 건 바로 잡아주어야만 해!! 하하…! 전파라고 전파!! 전파전파전파전파전파전파전파전파!! 전파에게서는 도망칠 수 없다구!!*
타츠야: *모두 물러나 있어…. 이 녀석은…내가 물리친다…*

보스
스도우 타츠야(LV 20), 미노타우루스(LV 13)×2, 삭스(LV 12)×2



스도우를 비롯한 적들이 너무 강하지만 타츠야는 그 이상으로 강하기 때문에 그렇게 애써 힘들 것은 아니다. 하지만 문제는 타츠야를 제외한 멤버들이 어떻게 살아남느냐는 것이다….
우선 스도우는 페르소나를 중심으로 공격해오며 제일 주의해야 할 것은 '홀드 메이든'과 '사다메이'입니다. 스도우가 이 공격을 하고 난 다음에 우리편이 뭔가 이외의 행동을 하면 '소녀'라고 쳐집이 행동의 효과가 없어지거나 오히려 아군전체가 피해를 입을 수 있다.

그러므로 스도우가 홀드 메이드를 쓰는 타이밍에 잘 맞추어서 우리 편의 행동을 잘 조절해 주는 것이 좋다.
미노타우로스는 역시 덩치에 걸맞게 막강한 공격력을 가지고 있다. 일반적인 물리공격은 그렇게 위력은 없지만 특수공격들은(몸통 부딪치기 등) 상당한 위력을 가지고 있기 때문에 빠른 회복이 필요하다. 하지만 물리방어력이 강한 반면에 마법방어력이 형편없으므로 그 점을 잘 이용하자. 삭스 두 마리는 주로 마법공격을 해오며 뛰어난 회복마법을 가지고 있어서 여간 까다롭게 한다. 특히 연계 순서 마법에 맞게 되면 상태이상이 될 수도 있기 때문에 주의. 이 녀석들에게는 추가계열의 공격이 안 통하지만 그 반대의 화염계열에는 약하다.
어쨌든 이번 전투의 열쇠는 다름아닌 타츠야에게 달려있다. 타츠야는 적들에게 거의 데미지를 입지 않으며 압도적인 HP를 지니고 있기 때문에 죽을 염려가 없다. 또한 그의 직접 공격이 스도우에게 100이상의 데미지를 준다. 여기서는 스도우만 죽이면 클리어할 수 있기 때문에 타츠야로 하여금 스도우만 공격하게 해두자. 그리고 나머지는 레벨이 낮다면 방어위주의 전투를 벌여나가자.

스도우 타츠야: *히…히하하…이걸로 이겼다고 생각하지마…. 공포는 널리 퍼져있으니까…!! 조커는…죽지 않아…!!*

비공정의 고도는 계속 떨어지기만 하는데…. 이때 바깥으로 통하는 문을 여는 타츠야.

카츠야: *타츠야, 뭘 할 셈… 으아아아아…!?*
타츠야: *죽고싶지 않다면 모두 뛰어내려…!*

학생들이 다 떨어지고 난 후에 쥰과 대치하는 타츠야.

쥰: *저…. 이건 내 보물인데…. 도와준 답례로 줄 테니 받아주겠니? 네게…꼭 줘야만 할 듯한, 그런 기분이 들어….*
타츠야: *…. 미안하지만 난 돌려줄 것이 없어….*

쥰도 떨어지고 이제 남은 건 마야.

타츠야: *지금이라면 아직 늦지 않았어…. 아무 것도 묻지마… 아무 것도 보지마…. 그렇게 하면 지금까지와 다름없는 일상으로 돌아갈 수 있어…. 안녕….*

비공정은 곧 바다에 추락한다.



무사히 해변가에 도착한 일행과 학생들. 하지만 타츠야의 모습은 보이지 않는다. 파오푸는 어딘가에서 무사히 살아있을 거라며 카츠야를 진정시킨다. 카츠야는 쥰에게 타츠야와의 관계를 묻지만 쥰은 소중한 사람인 것 같은 기분만 들뿐이라고 한다. 이제 조커는 물리쳤으니 한숨 돌리자는 우라라. 그러나 파오푸는 아직 타츠조우가 남아있다고 하고 이번에도 변함없이 본부에 보고하는 카츠야를 보며 투정을 한다. 이를 계기로 파오푸와 카츠야의 사이가 다시 벌어지고 결국 카츠야는 돌아가 버린다. 우라라도 더 이상 조커와는 관계없다면서 돌아가고….

결국 남은 건 파오푸와 마야. 파오푸는 조사를 하고 올 테니 마야에게 회사에라도 한 번 갔다오라고 하며 그런 후에 다시 만나자고 한다. 쥰은 타츠야의 이름을 되새기는데….

왕룡 치즈루

이제 출판사로 돌아가보면 프론트에서 편집장이 마야를 찾고 있다는 말을 듣게 된다. 편집장실에서는 미즈노 편집장이 어떠한 여성과 막 대화를 끝내는 참이었고 그 때 마야가 들어온다.

미즈노 편집장: *아마노! 당신 대체 어디를 그렇게 돌아다니고 있는 거에요!? 아무리 기다려도 당신에게서 연락이 안 오니까 내가 이렇게 치즈루 씨에게 부탁해서….*
왕룡 치즈루: *뭐 괜찮지 않습니까.*

그녀는 마야를 한 번 보더니 점을 봐 주겠다고 한다.


▲심상찮은 분위기

왕룡 치즈루: *당신…. 스스로가 자신이 아닌 듯한 그런 기분이 들죠? 자신보다 연하인 남성 때문에 고민하고 있군요…. 당신은 산다는 것이 즐겁나요? 태어난 것이 다행이라고 생각해요? 이 세상은 말이죠, 고행을 위한 세계죠, 윤회전생의 고리 안에서 영원히 살아가는 고통을 등에 지고 있는, 죄인의 세계…. 전생에 당신은 대체 어디에 있었을까요, 과거? 다른 나라? 아니면…다른 세계…. 사람은 이어져 있죠, 과거만이 아니라 다른 세계의 자신과도 말이에요…. 당신… 변할 거에요, 이 세계와 함께 말이죠….*

편집장은 점을 봐준 치즈루에게 감사하라고 한다. 치즈루가 떠났으면 편집장 실에서 나가보자. 그러면 사무실의 모든 사람들이 치즈루가 나오는 TV방송을 보고 있으며 치즈루가 지나가자 모두 그녀에게 잠시 시선을 옮긴다. 곧 이어 나오는 마야. 유키노는 마야에게 치즈루와 어떤 대화를 했는지 물어본다. 한편 TV의 방송에서는 조커의 정체에 관한 이야기를 하고 있었다. 방송의 아나운서는 조커의 정체에 대해서 치즈루에게 묻고 있다.

왕룡 치즈루: *조커는…. '여왜'라고 하는, 왕룡점에 있어서 더러움… 죄나 질투심 같은 사악한 기운에 물든 인간입니다. 여왜는 더러움으로 가득 찬 용으로서 수호룡이 이 주기에 들어가면 흉운이라고 봅니다. 여러분도 '천중살'이나 '암검살'이라고 하는 슬럼프의 개념은 알고 계시겠죠? 그것보다 강한 경우라고 생각해주시면 됩니다. 더러움은 또 다른 더러움을 부르고, 여왜는 죄를 무겁게 하죠…. 사람의 죄가 무거워지면 더러움은 다*

시 힘을 증가시키게 됩니다. 인과응보…. 질투와 한에 젖어서 조커 저주 같은 것을 하면 안됩니다! 그러한 짓을 하면 여왜에게 빙의되어 저주를 건 사람 자신이 조커가 되어 버립니다….

충격적인 발언을 하는 치즈루. 한편 파오푸의 아지트로 무대가 바뀐다. 파오푸의 도청기에서는 누군가를 처리해 줄 것을 맡기는 한 남성의 목소리가 들린다.

파오푸: *스도우… 타츠조우…. 누구냐, 대체 누구와 이야기하고 있는 거냐….*

이번에는 코우난 경찰서 서장실. 그 안에는 전의 그 시마즈 관리관과 토가시 서장, 그리고 한 남자가 앉아 있다. 잠시 후 타츠야가 들어오는데….

시마즈 관리관: *보고를 읽어보았네. 자네 한 번 병원에 가보는 편이 좋지 않겠나….*
카츠야: *관리관! 그럼, 그 비행선은 뭡니까!? 전혀 날 리가 없는 것이 날았지 않았습니까!?*
시마즈 관리관: *사실관계는 조사중이네. 병원의 사건도 가스 폭발에 의한 화재라고 들었네. 생존자는 0, 유체의 손상도 심한 것 같더군.*
카츠야: *화재…라니…!? 화재 때문에 병원 사람 전부가 죽었다고? 저는 현장을 봤었습니다!*
시마즈 관리관: *내 담당이 아니라서 말이지. 이 이상 자네의 잠꼬대에 장단을 맞춰 줄 의무도 없고 말야.*

이때 또 다시 과학관에서의 사고에 대한 보고가 왜곡되어 들어오고 카츠야는 당황한다. 그리고 다시 관리관에게 따져보나 결국 토가시 서장으로부터 2주일간의 근신처분까지 받게 된다. 이에 카츠야는 그만 밖으로 나가버린다.

뺨에 상처가 있는 남자: *괜찮은 형사군…. 당신들과는 다르게 말야.*
시마즈 관리관: *훗…. 아버지의 긍지라는 건가보군. 서장…?*
토가시 서장: *….*
시마즈 관리관: *조커에게 전화한 사람의 통화기록이야. 한 마리도 놓치지 말고 납품하게. 이 이상 신조에게 밀리고 있을 수만은 없지.*
뺨에 상처가 있는 남자: *세리자와…? 이 여자도 인가?*
시마즈 관리관: *그 녀석은 내버려둬. 녀석들은 다른 쓸 곳이 있거든.*

한편 골드(GOLD)의 한 복싱장에서는 TV 방송의 소식을 들은 우라라가 심각한 고민에 빠지게 된다. 그리고 다시 마야가 있는 곳으로 시점이 바뀌며 곧 방송에서 지금까지 있었던 사건들에 대한 왜곡된 보도가 흘러나온다. 프론트로 가보면 파오푸가 기다리고 있으며 마야는 방송에 대해서 이야기 해 준다. 파오푸는 모두 타츠조우의 계략이라고 하며 지금부터 어떻게 할 셈인지 물어온다.



파오푸: *기분이 내키진 않지만 그럴 수밖에…. 경찰의 정보를 들으려면 녀석밖에 없으니까 말야. 그 여자의 점이 방송되었다고 하면 마을 안이 온통 위험에 처해 있을지도 모르겠군. 정말 귀찮아졌어….*

이제 경찰서로 가서 다시 카츠야를 만나보자. 카츠야는 사건의 내막이 조작된 것에 대해 설명하고 파오푸는 TV에서 흘러나온 소문에 의한 여파를 걱정한다. 카츠야가 마야 일행과 함께 행동하려 할 때 마야에게 전화가 걸려온다.

우라라의 목소리: *마야… 어서… 도망쳐! 내가… 변하기 전에…!! 어…서….*

그렇다면 우라라도 조커 저주를 했었다는 이야기인데…. 마야의 말에 의하면 우라라가 노린 상대는 결혼 사기범인 것 같다. 카츠야와 파오푸는 마야에게 좀 더 자세하게 물어보고 마야는 예전의 기억을 더듬어본다. 그리고 곧 결혼 사기범인 듯한 얼굴을 떠올리게 되고 만나지는 않았지만 본 적이 있는 것 같다고 말한다. 파오푸는 히라자카에 사람을 찾아주는 곳이 있다며 그리로 가자고 한다.

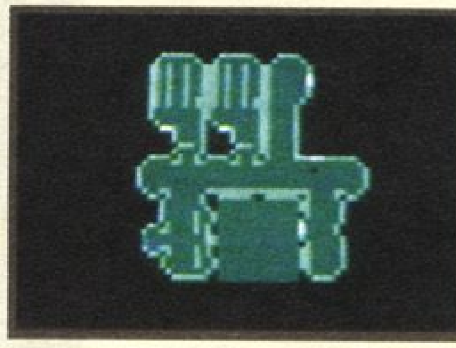
골드(GOLD)

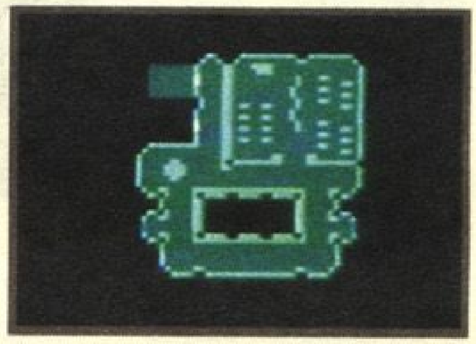
이제 히라자카 구로 향하자. 이 곳의 북서쪽에 있는 상점가에서 '시라이시' 식당의 주인인 한 여자가 과거에 사람을 찾는 일을 했다고 한다. 그러나 요즘은 그런 일은 하지 않는다면서 아오바 구에 있는 파라베람(술집)에 가보라고 한다. 그곳으로 가보면 전에 마야의 기억에서 볼 수 있었던 결혼 사기꾼이 한창 여자를 꼬시고 있는 중이다. 자신이 곧 부원장이 될 거라며 여자에게 돈을 뜯으려 하고 있는 찰나에 마야 일행이 접근한다.

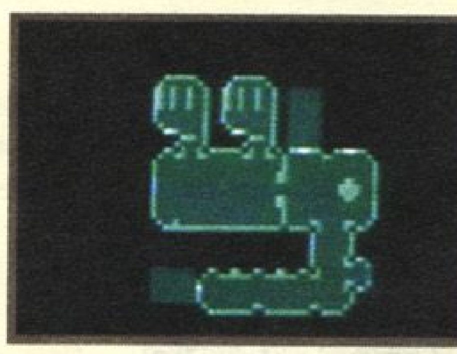
카츠야: *마키무라 요우이치씨죠? 세리자와 우라라씨를 알고 계신 줄로 압니다만. 사기 용의로 동행해 주셨으면 합니다.*
마키무라: *뭐, 무슨 말이야 당신…? 그런 여자는 몰라요. 사람을 잘못 봤겠죠.*
카츠야: *그렇습니까…. 사기를 당했던 여성이 조커에게 복수를 의뢰를 했다고 들었는데…. 보호를 해드리려 했는데 사람을 잘못 봤다니…. 실례하겠습니다.*
마키무라: *에…?*
파오푸: *이거야 원… 또 시체가 하나 늘겠군…. 이제 너무 늦었는지도 몰라….*


▲왠지 불쌍하다

마키무라는 당황하고, 같이 있던 여자는 사기범이란 말을 듣고 울어버린다. 마키무라는 그래도 죽고싶지 않다고 떠나가는 마야 일행에게 구걸해댄다. 마야의 말에 따르면 세리자와는 '골드'라는 헬스클럽에 있을 거라고 한다. 다시 구역을 벗어나면 새롭게 유메사키(夢崎) 구로 갈 수 있게 되어 있으므로 그곳으로 가서 찾아보면 된다. 지금 가야될 곳인 골드 헬스클럽은 북서쪽에 있다.







골드에 들어가 보면 우라라가 혼자서 복싱장 안에 있다는 사실을 들을 수 있다. 우라라에게 무언가 변화가 일어나고 있는 것이 틀림이 없는데…. 이제 내부로 들어가 보자. 이곳의 악마들은 전체공격을 많이 해온다. 따라서 우리편의 HP관리에 특히 주의해야 할 것이다. 게다가 일격필살 마법을 써오는 악마들도 많으니 운이 없으면 전멸의 위기를 맞게 될지도. 적 전체를 대상으로 하는 강력한 합체마법이 있으면 꽤 도움이 된다.

문을 열고 안으로 들어온 다음에 곧장 내려오면 복싱장이 있으나 방

금 전의 말대로 문이 잠겨 있어서 들어갈 수가 없다. 서쪽으로 진행하다 보면 남자, 여자 탈의실을 지나갈 수 있는데 캐비넷 안에 아이템이 있는 것이 있으므로 지도상에서 확인해 보도록. 탈의실을 지나서 남쪽으로 내려오면 계단이 있다.

2층에서는 1층에서 볼 수 없었던 악마들도 등장하는데 특히 파이어 브레스를 써오는 적에 주의하자(2방 연속으로 맞으면…). 북동쪽에는 용구실이 있는데 마야는 그곳에서 역기가 깜빡거리며 사라지는 환상을 본다. 하지만 아직 별일은 없는 듯. 3층으로 이어지는 계단은 남동쪽 부근에 있다.

3층에서는 트릿슈의 샘이 있지만 이번에는 회복하는데 드는 비용이 두 배(12000)로 늘어나 있다(남서쪽 부근에 있음). 북쪽 부근으로 가보면 여성 스탭 룸이 있는데 그 안에 있는 수상한 남자에게서 복싱장의 열쇠를 얻을 수 있다. 참고로 북서쪽의 여자 탈의실에는 아이템이 있으니 둘러보도록. 이제 다시 1층에 있는 복싱장으로 내려가서 열쇠로 문을 열고 들어가자. 안에는 우라라가 주저앉아서 괴로워하고 있다. 그리고 일행에게 다가오지 말라고 하는데….

카츠야: *마키무라 요우이치를 찾아냈다. 이 녀석의 죄는 법이 심판해 줄 거야. 이런 남자 때문에 당신이 인생을 망칠 필요는 없어.*

파오푸: *죽일 가치도 없는 놈이더군…. 이 녀석의 나머지 죄까지 합해도 형이 10년도 채 안 될 걸. 그러니까….*

웅크린 우라라: *마…야…는… 있어…?*

우, 우라라…? ←
난 여기 있어, 우라라!
(이걸 고르면 한 대 맞는다…)

조커 우라라: *이제 알겠어? 내가 죽이고 싶은 건 바로 너야, 마야♥. 아하하하!*

카츠야: *조커!? 설마…했다…!?*

파오푸: *이런이런…. '여자는 마물'이라는 말이 딱 맞는군…. 어디 제 정신이 들게 해볼까….*

보스 JOKER 우라라(LV 20)



엄청나게 파워업한 우라라. 창고로 전의 선택문에서 두 번째 것을 골랐다면 마야는 데미지를 입은 채로 전투에 임하게 된다. 우라라의 공격방법은 예전에 유우이와 거의 비슷하지만 공수가 뛰어나다. 일단 직접공격과 마하 갈룽 주로 사용해오며 한 명에게 큰 데미지를 입히는 마법도 사용해 오니 주의. 또한 올드 메이드에는 언제나 주의해야 한다. 올드 메이드가 나오면 잠시(약 1턴간) 방어를 하고 있다가 다시 행동을 개시하도록. 마법이 잘 듣지 않는 상대이므로 직접 공격을 주로 해야하는데 운이 좋으면 크리티컬이 발생하여 상당한 데미지를 입힐 수도 있다. 우라라는 주저앉은 상태가 되면 더욱 신속하게 공격을 펼쳐온다. 강력한 질풍계 공격 마법을 수시로 사용해오는 한편 올드 메이드도 자주 사용하므로 상당히 까다로운 전투를 치르게 될 것이다. 하지만 성급해하지 말고 천천히 요리해주자(어차피 체력이 얼마 남지 않았으므로).

우라라: *으… 미, 미안해… 마야…. 설마… 사실이라고는… 생각도 안 했었거든…. 술에 취한 탓에… 마야를 상대로 저주를 걸어버렸어…. 난… 뭘 해도…잘 되는 일이 없잖아…? 공부해 보기도 하고… 자격증을 따봐도… 결국… 하고싶은 것을… 찾아내지 못해서…. 마야가… 나에게 없는 걸… 전부 갖고 있다고 생각했거든…. 미안해… 난… 정말 바보야….*

마키무라: *어, 어떻게 된 여자야! 이런 괴물 여자는 빨리 죽여버리라고! 처음부터 말하자면 전부 이 녀석이 너무 의존만 하는 것이 원인이었다구! 난 그것을 일시적으로 달래줬던 것 뿐이야! 뒤에서 흑심을 품고 친구를 죽이려 하다니, 너도 너무하다고 생각하지 않아!?*

말을 듣고 보니 그렇지도….
그만해요! 나야말로 우라라가 부러운 걸요…. ←

우라라: *마야….*

파오푸: *아쉽게 됐군. 네 녀석의 속셈따윈 훤히 보인다고…. 세리자와가 죽으면 네가 친 사기의 증거도 없어지게 되지. 그러면 기소도 할 수 없게 되고…. 멍청한 녀석… 그런 걸 바로 잔머리 굴린다고 하는 거다.*

카츠야: *이 녀석…!!*

파오푸: *그만둬…. 그러면 복무규정 위반에 걸리게 되잖나.*

파오푸의 주먹이 마키무라에게 작렬한다. 마키무라는 형사가 폭행을 그냥 보고만 있냐고 따지지만 오히려 카츠야도 때릴 기세이다.



▲파오푸 펀치 작렬

우라라: *요… 용서해 줘…. 그 녀석이 말한 건… 사실이니까….*

카츠야: *세리자와에게 감사해라…. 하지만 한 번 더 똑같은 짓을 저지르면 어디에 있던지 간에 내가 쫓아가서 가만두지 않겠다. 어디로 도망쳐도 소용없어!!*

마키무라는 다시는 안 그러겠다며 물러가고 우라라는 곧 의식을 잃는다. 파오푸는 조커가 페르소나와 비슷한 것이기 때문에 병원보다는 벨벳 룸으로 가는 편이 좋다고 한다. 일행은 우라라를 벨벳 룸으로 옮겨서 치료를 받게 한다. 곧 우라라가 깨어나고 다시 마야에게 사과한다. 이제 다시 함께 행동하기로 한 우라라와 일행들. 그 때 마야에게 전화가 걸려온다. 전화를 건 사람은 안나이며 노리코가 조커로 되었다는 황당한 소식을 알려준다. 그리고 노리코와 같은 상황에 처한 사람들이 죄다 클럽 조디악에 끌려갔다고 하는데….

이로서 교장의 살해를 의뢰한 사람은 노리코라는 것이 밝혀진다. 그리고 왜 그 클럽에 그러한 사람들이 모이고 있는지에 대해 의문을 품은 일행은 그곳으로 가기로 한다. 상점가에서의 정비가 끝났다면 조디악으로 향하자.

조디악('미로 같은 구조'라는 소문을 흘린 후)

조디악 안에 있는 클럽 조디악이란 디스코 장에서 안나와 만나는 일행.

안나: *왔군요…. 지난번에는… 고마웠어요. 에…? 타츠야가…? 타츠야는 지금 어디에 있죠? 그래요…. 타츠야와는 이곳에서 잘 어울리곤 했죠…. 그 녀석은 굉장히 나쁜 애지만 아주 상냥하기도 하죠…. 하지만 최근에는 상태가 이상하고 잘 나타나지도 않아요….*

카츠야: *타츠야가… 내 동생이 사라지기 전에 남긴 말 같은 건 없었니?*

안나: *죄를 갚겠다… 그런 말을 했던 것 같아요.*

카츠야: *죄….*

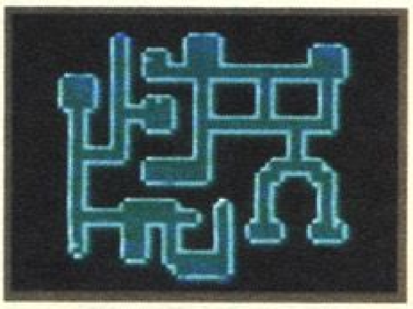
파오푸: *그럼 납치된 사람들은 어디에 있지?*

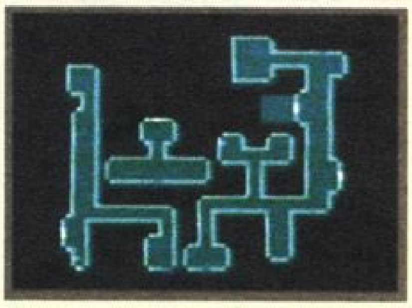
안나: *이곳 내부에 있을 거라는 소문이 있어요…. 여기… 최근에 대만 마피아들에게 매수 당한 모양이에요…. 유괴범들도 중국어를 쓰고 있었어요….*

파오푸: *…. 그렇단 말이지….*

대화가 끝났으면 안나의 옆에 있는 작은 문을 통해 조디악 내부로 들어가자. 그전에 디스코 장의 한 여자에게서 조디악의 내부는 미로와 같이 복잡하다는 소문을 들을 수 있다. 그 소문을 퍼트린 후에 조디악 내부로 들어가 보면 그렇지 않을 때보다 길이 훨씬 복잡해져 있을 것이다. 하지만 그 대신 좋은 아이템을 얻을 수 있으니 잘 생각해보자. 여기서는 그 소문을 퍼트린 후에 바뀐 조디악의 내부에 대해 설명하겠다. 이곳을 조사하기 전에 소지한 페르소나가 너무 약하다거나 우리편의 레벨이 낮다면 한 번쯤 정비해 두고 가는 것이 좋다.







우선 조디악의 1층은 간단한 구조로 되어 있으며 북쪽에 올라가는 계단이 3개 있다. 모두 2층으로 향하는 계단이므로 차례로 다니며 아이템을 얻자. 2층에 올라오면 바닥에 이상한 노란색 액체가 떨어져 있는 것을 볼 수 있다. 이곳으로 지나가게 되면 HP가 심하게 깎여버리니 피해가도록 하자. 2층의 중앙에 있는 계단으로 올라가면 곧 카지노 문 앞에 도착할 수 있으나 들어가려고 하면 암호를 물어온다. 그렇다면 일단 암호를 알아내야 하는데…. 다시 2층으로 내려와서 북서쪽에 있는 계단을 통해 3층의 다른 부분으로 이동하자. 이 곳에는 스탭 룸들이 많이 있는데 계단에서 멀지 않은 곳에 들어갈 수 있는 방이 있을 것이다.

스탭 룸에 들어가면 파오푸가 나머지 일행들에게 잠깐 기다려보라고 한다. 그리고는 건너편에서 마피아들과 중국어로 대화를 하더니 갑자기 그들을 때려눕힌다. 곧이어 그가 암호를 알려주니 잘 기억해두자(암호는 'Panther').

다시 3층의 카지노 문 앞으로 가서 암호를 입력하자. 입력 초기에는 가타카나로 되어 있으니 위쪽의 메뉴를 이용해서(英數) 영어로 입력할 수 있게 맞춘 다음에 입력하자. 암호를 입력할 때 맨 처음 글자가 대문자임에 주의하도록. 제대로 입력하면 안으로 들어갈 수 있게 된다. 카지노 안에는 전에도 봤었던 뺨에 상처가 있는 남자가 있다. 파오푸는 그가 있는 곳으로 무턱대고 올라가다가 마피아들의 방해를 받는다. 하지만 그 남자는 곧 사람들을 물리고 일행과 대치한다.

뺨에 상처가 있는 남자: *역시 병원에 있었던 건 녀였군….*

카츠야: *이 녀석은 누구지?*

파오푸: *윤파오… 비열한 살인 청부업자다….*

카츠야: *살인 청부업자라고…!? 이럴 수가…그런 남자가…어째서 경찰에 있었지!?*

윤파오: *너도 같은 족속이지 않나. 체포하려면 먼저 그 녀석을 체포해야만 할 걸. 그 놈은 대만에서 내 아이들을 25명이나 죽였지. 내가 죽인 건 일본인 단 한 명 뿐이야. 너무 불공평하다고 생각하는데.*

파오푸: *어쨌든…. 죽기 전에 한 가지라도 좋은 걸 알려 주시지. 타츠조우는 무엇을 꾸미고 있지…? 순순히 불어주면 적어도 편안하게 죽게 해주지….*

윤파오: *하하하! 아직도 그런 식인가? 그런 거래는 당연히 거절이지. 하지만… 이거라면 가르쳐줘도 괜찮겠지. 난 경찰과 일본의 새로운 정부에 협력해주고 있지. 조커 사용자를 사냥하는 것도 다 일본에 대한 친선의 마음에서 그런 거지.*

카츠야: *놀리지마…. 납치한 사람들은 어떻게 했나!?*

윤파오: *방금 전에 잡은 아기 고양이 이외에 이미 이곳에는 아무도 없어. 돌려달라고 말하면 돌려주지.*

문안에서 노리코가 끌려나온다. 윤파오가 약으로 안정시켰다고 하지만 왠지 낌새가 이상하다. 그런데 갑자기 파오푸가 마야들에게 물러서라고 하는 순간 노리코가 조커로 각성하게 되어 전투에 들어간다.



▲계속 성장하는 조커

보스 JOKER 노리코(LV 26), 큐펜(LV 20)×2



정신을 잃은 노리코. 윤파오들은 벌써 도망갔으며 파오푸는 분노한다. 카츠야는 파오푸의 정체를 궁금해하고 이에 두 사람은 다시 갈등을 겪는다. 하지만 지금은 노리코의 치료가 중요한 때. 역시 이번에도 노리코를 벨벳 룸으로 옮겨서 치료를 받게 한다.

치료가 끝난 후 노리코는 안나에게 사과한다. 안나는 노리코의 체포 여부에 대해서 묻고 카츠야는 아직 입증할 수 없다면서 노리코의 신변보호를 맡긴다. 이때 카츠야에게 전화가 걸려온다.

남자 목소리: *스오우 카츠야군인가…. 자네들이 쫓고 있는 사건의 정보를 제공하고 싶네…. XX시에 아오바 공원의 휴게소에서 기다리고 있겠네….*

카츠야: *뭐라고…!? 당신은 누구지?*

남자 목소리: *…스니크. 그렇게 기억해주게.*

스니크는 '비겁자'란 뜻…. 파오푸는 탐탁지 않게 여기지만 카츠야는 일단 그 사람과 만나보기로 한다. 전화에서의 말대로 아오바 공원에 가보자.

스니크

이곳에서도 그냥 진행하지 말고 어느 정도 파티를 키운 다음에 진행하는 것이 좋다. 공원 안은 꽤 복잡한 구조로 되어 있으니 지도를 자주 확인해야 한다. 도중에 빨갛게 빛나는 바닥이 있는데 그 위로 지나가면 HP가 깎이니 조심하자. 이 공원 남측에서 북동쪽 부근을 조사하면 중앙 공원으로 통하는 연결구를 발견할 수 있다. 그곳으로 건너가기 전에 못 가본 곳을 더 둘러봐서 아이템 상자를 조사하는 것도 좋다. 중앙 공원에는 파랗게 빛나는 바닥도 있는데 그 위로 지나가면 HP가 아닌 SP가 깎이게 된다. 그리고 공원 안에는 이상하게 커다란 꽃들이 있는데…(소문에 의해서 꽃의 말을 들을 수 있게 되는데 왕룡점에 관련된 이야기이다). 이 곳의 서쪽으로 계속 가다보면 그 스니크란 남자와 만나기로 한 휴게소가 있다(중앙 공원에서 좀 더 북쪽으로 가면 공원 북측으로 갈 수 있는데 그곳의 북동쪽에는 야외음악당으로 이어진 길이 있다. 하지만 아직은 들어갈 수 없는 듯).

스니크: *시간이 없군…그 상태로 들어줬으면 하네. 지금은 얼굴을 보여주면 곤란해서 그러하니…. 자네들이 알고 있는 대로…경찰과 마피아는 실질적으로 타츠조우가 통솔하고 있는 그림자 조직에 가담하고 있네. 경찰뿐만이 아니지…. 매스컴과 정보통신을 비롯해서 이 나라를 움직이는 거대 기업에까지 '신세숙'의 뿌리가 퍼져있지….*

카츠야: *신세숙…이라고…? 목적은 뭐냐. 타츠조우는 무엇을 꾸미고 있지!?*

스니크: *당연한 질문이겠지만…무엇부터 대답해야 하나….*

카츠야: *당신이 말할 수 없다면 서에 난입해서 시마즈와 토가시를 강제로*

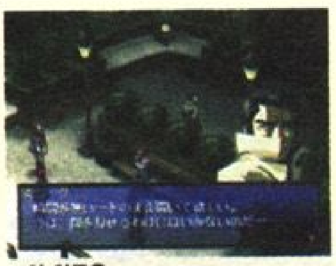
탄생하게 만들 생각이다.

스니크: *안돼…! 자네들만으로는 무리야! 그들은 법이 미치지 않는 위치에 있지…. 지금 행동을 개시하면 자네 아버지처럼 되어버리고 마네.*

카츠야: *아버지를… 알고있나!?*

스니크: *…. 아직 그들은 자네들을 감시하고 있네…. 음모에 대한 확실한 증거를 찾아서 자연스러운 루트를 통해 타츠조우의 악행을 폭로해 주기 바라네…. 정부와 경찰이 모두 타츠조우의 수중에 있는 것만은 아니지. 실은 자네들 이외에도 조직 내부에서 염탐을 하고 있는 사람이 있네…. 그리고 이 일은 아직 나만이 알고 있지. 그들과 결탁해서 정보를 교환해 보게…. 사진을 두고 가겠네.*

카츠야: *기다려…! 아직 묻고 싶은 것이….*



▲이 얼굴은…

스니크가 사라진 후 일행은 그가 남겨놓고 간 사진을 조사한다. 그 사진에는 어떤 남자와 여자가 찍혀 있었고 일행은 이 사진에 대한 소문을 퍼트려보기로 한다. 이벤트가 끝나면 자동으로 바깥으로 나오게 되니 바로 탐정사무소로 향하자.

난죠와 에리

일행은 탐정사무소 안에서 어떠한 식으로 소문을 퍼트려서 사진 속의 사람들을 찾을 것인지 의논한다. 우라라는 어쨌든 소문을 흘리면 된다고하지만 일행은 매스컴이 개입할 여지 때문에 꺼려한다.

> 그래, 그거라면 OK이지만. ←
> 음…어떨까…,
> -우라라가 의뢰비를 대준다.

파오푸: *어쩔 셈인데?*

우라라: *나에게도 생각이 있어. 마야, 어서 소문을 흘리자!*

대화가 끝났으면 탐정에게 말을 걸어 소문을 퍼트리자. 이때 사진에 있는 남녀에 따라서 각각 다른 소문을 퍼트리게 되므로 각자 만나고 싶은 쪽의 소문을 퍼트려보자. 그리고 이 선택에 따라서 앞으로의 진행에 잠시 분기가 일어나게 된다. 일단 여기서는 남성(男性)쪽으로 소문을 퍼트려 보았다. 다음에 파라베람으로 들어가보자. 그 안에는 낌새를 알아차리고 달려온 매스컴의 사람들로 가득하다. 제비뽑기에서 진 파오푸와 우라라는 여기서 감시 및 미끼 역할을 하고 있는 중이다. 파오푸는 이런 역할은 자신과 어울리지 않는다며 불쾌해한다.

우라라: *자신만의 캐릭터라는 건가…. 난 잘 모르겠는데…. 그 '자신'이라는 거 말야. 당신은 알고 있겠지…?*

파오푸: *…당연하지.*

우라라: *'무엇 때문에 산다'라던가 '무엇을 하면 좋을까'라는 것 등등…. 어른이 되면 전부 알 수 있을 거라고 생각했는데…. 현실은 만만치 않더군. 점점 더 알 수 없게 되기만 할 뿐….*

파오푸: *…왜 그런 말을 나에게 하는 거지?*

우라라: *모르겠어…. 단지 당신이 어떤 식으로 살아왔을지 궁금하다고 생각한 것 뿐이야….*

다른 곳에서 대기해 있는 마야와 카츠야.

카츠야: *약간 서늘해졌군…. 괜찮아? 정말로 그런 남녀가 나타날 것인가…. 또 어쨌든 온다쳐도 그 두 사람은 잘 해내고 있을까…. 불안한데….*

> 지나친 생각이야.
> Let's positive thinking ♥
> 으음, 걱정될지도 ♥ ←

카츠야: *…. 아…. 뭐… 어찌됐든 잘 되겠지…. 뭐야… 그렇게 이상해? 나 자신에 대해서는 잘 알고 있지만…. 이것저것 지나치게 생각하다보니 온갖 잠을 떠맡아버리는 성격이거든. 옛날부터 말야….*

마야: *….*

카츠야: *당신은… 자신의 역할이 피곤하다고 생각해본 적이 있어?*

> 피곤한 적도 있었을지도…?
> 스스로 결정한 거니까. ←

카츠야: *그래… 그렇군…. 당신은… 강하군.*

그 때 한 남자가 나타나고 마야들은 그에게 접근을 시도한다. 그리고….

파오푸: *내가 어떻게 살아 왔는지는 너와 관계없는 일이야…. 위로받고 싶으면 다른 녀석한테나 가보라고….*

그 순간 미즈노 편집장이 마야를 발견한 듯 하다. 자리에서 일어나서 마야를 뒤쫓으려 하는데…. 파오푸는 그것을 보고 우라라에게 계획대로 행동을 시작하자고 하지만 이미 화가 폭발해버린 우라라.

우라라: *아, 혼자서 잘 해보셔!! 나는 관계없다구!! 뭐야, 저 혼자만 잘났다는 듯이!! 평생 모든 걸 비밀로 감추고 남을 깔보기나 하라구!!*

파오푸는 우라라가 연기에 몰입한 줄로만 알고 자신도 연기하기 시작한다.

파오푸: *'남한테 기대기만 하면 피곤하다구. 맨날 그러니까 항상 남자들이 도망가는 거야. 이 CD여자야'.*

파오푸는 마야가 가르쳐 준대로 대사를 외웠지만 화가 나있던 우라라는 진심으로 받아들이고 폭주하기 시작한다. 게다가 옆에서는 미즈노 편집장이 입구에서 물러나라고 설쳐대서 어쩔 수 없이 협공받는 파오푸.



▲파오푸의 운명은…

장소는 한 호텔로 바뀐다. 잠시 후 파오푸와 우라라가 들어오고 카츠야는 그들이 잘 해냈는지 묻는다. 그렇지만 방금 전의 사건으로 인해서 둘은 사이가 안 좋은 상태.

카츠야: *이쪽이 이 방을 빌리고 있는 '난죠 케이'와 그 친구 '키리시마 에리코'다. 일단 이쪽의 사정은 이야기해 두었지.*

난죠: *처음 뵙겠습니다…. 난죠 케이입니다.*

에리: *Nice to meet you. 키리시마 에리코입니다. 에리라고 불러주세요.*

파오푸: *그럼…. 어떻게 해서 당신들은 신세숙에 잠입해 있었지?*

난죠: *'신죠 히사타카'라는 남자를 알고 계십니까?*

파오푸: *이름 정도밖에…. 타츠조우의 비서로 있었지만 경력을 포함해서 어떤 것 하나도 분명하지 않은… 그림자 같은 남자이지.*

난죠: *사실은 그 신죠라는 남자…. 신죠 히사타카가 아니라는 의문이 일고 있습니다. 정재계에서 떠돌고 있는 소문이지만 말이죠….*

카츠야: *미카게(御影) 마을의 사고를 불러 일으켰던 '세벡'의 지사장을 말하는 건가…? 아마 사고로 행방불명되었다고는 들었지만….*

난죠: *행방불명 같은 것이 아닙니다…. 그 남자는 3년 전에 세계를 파멸하려 했고 그것을 우리가 막아냈었습니다….*

파오푸: *죽은 줄만 알았던 남자를 쫓다보니 타츠조우에게 붙어 있었더란 말이지….*

그쪽의 아가씨도 마찬가지인가?

에리: *전 요새 유행하고 있는 냉동점과 사건과의 관련을 조사하고 있었어요. 그러다 보니 우연히 케이와 만나게 되었고…. 하지만 여러분의 말을 종합해보니 모든 사건이 뒤에서 연결되어져 있다는 걸 알았어요. 신세숙이 무슨 이유로 조커를 필요로 하고 있는지는 분명해요. 그리고 조커를 확산시키는 데는 점이 관계되어 있고요…. 점을 이용한 대규모의 정보… 소문 조작이 이루어지고 있었던 건 아닐까요….*

난죠: *소문으로 조커를 탄생시킨 다음 점으로 사람의 행복과 불행을 선택하게 해서 저주를 행한 사람을 잠재적으로 늘려나가는…. 황당한 말이*

지만 지금의 상황을 보면 결코 그렇지 않죠….

우라라: *그런가…. 남의 행복만큼 질투심이 나는 것도 없지…. 하지만 어째서 그런 짓을….*

난죠: *그것은 당사자로 하여금 내뱉도록 하는 것이 가장 좋겠죠. 납치된 조커 사용자들은 인근의 이학연구소로 보내진 것 모양입니다. 신죠라고 하는 남자도 그 곳에 출입하고 있죠….*

에리: *왕릉 치즈루의 스케줄도 파악해 두었어요. 이 후 TV방송국에서 녹화가 있을 거에요.*

이제 신죠란 남자 쪽은 난죠가, 치즈루 쪽은 에리가 조사하러 가게 된다. 소문을 퍼트릴 때 고른 성별에 따라 마야 일행은 각 해당 팀에 가담한다. 여기서는 앞에서 남성를 선택했으므로 난죠 쪽에 가담, 이학 연구소로 향하게 된다.

하수처리시설~이학연구소(난죠 루트)

난죠 케이가 새롭게 파티에 들어온다. 그 전에 마츠오카라는 난죠의 신변 보호자에게 약간의 주의사항을 듣게 된다. 케이에게 말을 걸어보면 이학 연구소는 경비가 너무 심해 지상으로는 들어갈 수 없다고 한다. 따라서 그곳에 근접해 있는 하수처리시설을 이용해서 잠입해야 한다고 한다. 밖으로 나오면 동쪽에 있는 하수처리시설로 향하자.

이 곳의 보안시스템에 대해서 설명해 주는 난죠. 그 특징은 몇 개의 블록으로 되어있는 미로 구조로서 게다가 각 블록마다 일정시간으로 다량의 배수구를 흘려보냄으로써 침입자를 막는 것이라고 한다. 그리고 각 블록을 연결하는 루트는 두 가지가 있다고 말해준다. 난죠가 이 곳의 시스템에 대해서 잘 알고 있는 이유는 다름 아닌 난죠 그룹이 타츠조우를 돕는데 한 몫을 담당하고 있기 때문이기도 하다. 하지만 난죠는 아버지와는 상관없다며 자신의 개인적인 입장을 고수한다. 이제 제어실을 담당할 두 명을 선택해야 하는데 그순간 누군가가 들어온다.

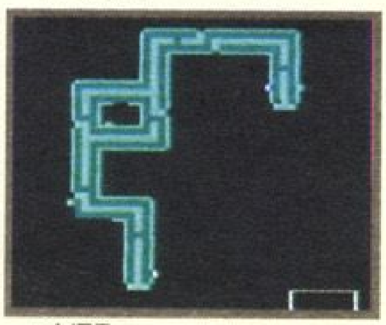
레이지: *맡겨둬….*

마키: *야호♥ 나도 있다구.*

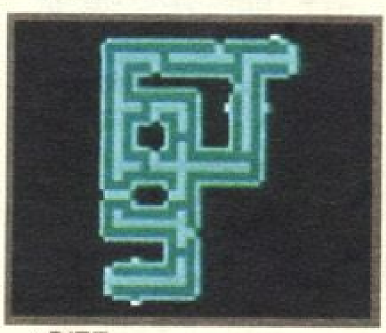
난죠: *너희들, 어떻게…!?*

에리의 부탁에 의해서 오게된 이 두 사람은 예전에도 난죠 및 에리와 함께 행동한 적이 있다. 제어실은 그 두 명에게 맡겨두고 이제 하수구의 각 블록으로 향하자. 난죠의 설명에 따라 A와 B의 두 가지 루트 중 하나를 선택해서 진행해야 한다. 각 루트마다 10분의 제한시간이 정해져 있으므로 주의하자.

먼저 제 1중계점(中繼点)으로 향해야 한다. A1루트는 상당히 길게 이어져 있으나 길이 한 갈래이기 때문에 대체로 북쪽으로 향하다보면 쉽게 출구를 찾을 수 있다. 중간에 아이템 상자도 있으니(검은색) 눈여겨서 보도록. B1루트도 길이 복잡하지만 그렇게 힘든 것은 아니다. 이 곳도 막혀있는 곳을 피해서 진행하다보면 나가는 문이 있으니 서둘러 발견하자.

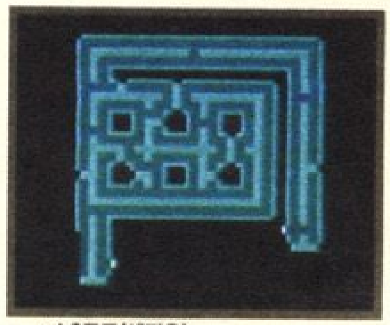


▲A1루트

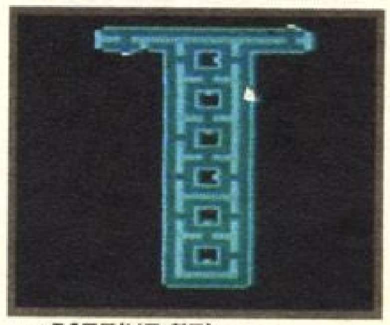


▲B1루트

제 1중계점에서 잠시 숨을 돌린 다음에 다시 두 가지 길 중 하나를 택해서 길을 떠나자. A2루트는 한 마디로 말해서 미로이다. 왠지 함정이라는 느낌이 드는 구조로 이루어져 있을 뿐이므로 비추천. 그에 비해서 B2루트는 복잡할 것도 없이 동쪽으로 가다보면 출구가 있는 간단한 구조이며 남쪽으로 돌아가면 좋은 아이템들을 많이 얻을 수 있기 때문에 B2루트를 추천한다.

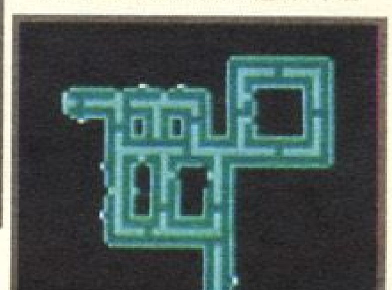


▲A2루트(생지옥)



▲B2루트(보물 창고)

제 2중계점에서 다시 한 숨을 돌린 다음에 다음 루트로 향하자. A3루트는 불량 지변들이 많다. 그 지변들을 피해가려면 북동쪽 길을 통하여 꽤 먼 곳으로 돌아가야 한다. 그럼 가장 북서쪽에서 출구를 발견할 수 있을 것이다. 다른 곳에도 이와 비슷한 출구를 볼 수 있지만 어차피 열쇠로 잠겨져 있기 때문에 무용지물. B3루트는 북쪽으로 길게 길이 이어져 있다. 도중에 아이템 상자들이 많은데 그 속에는 악마가 들어있는 것도 있고 함정인 것도 있으므로 꽤 골치 아프다. 특히 악마가 들어있는 것이라면 도망도 못 치고 컨택트도 불가능하기 때문에 꼭 남은 시간에 주의하자.



▲가장 북서쪽에 있는 문이 진짜



▲너무 욕심부리다가 욕볼지도 모른다

일행이 나온 곳은 주차장. 난죠는 경비관리실을 보여주며 이곳을 무력화시켜 놓아야 다른 곳을 편하게 다닐 수 있다고 한다. 그런데 고작 경비병 주제에 총을 휴대하고 있다는 것에 일행은 수상함을 느낀다. 이때 엉뚱하게도 우라라가 미인계를 쓰겠다며 나서고 파오푸는 황급히 손을 써서 먼저 경비병을 쓰러트린다.

파오푸: *거봐, 좀 더 쉬운 방법으로 잡재웠잖아.*

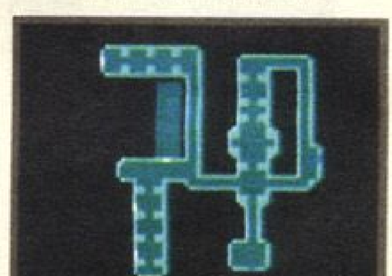
우라라: *그게 무슨 의미야!?*

내부로 들어온 일행은 어디선가 들려오는 대화를 엿듣는다. 한 소년이 길을 헤매서 잘못 들어왔다는 변명을 하고 있으나 경비원들은 연구원들에게 실험재료로 넘기자고 한다. 그 소년의 이름은 '미시나 에이키치'이며 본래 목적은 이곳에 끌려온 스기모토란 친구를 찾으러 온 것 같다. 이때 난입하는 마야 일행.

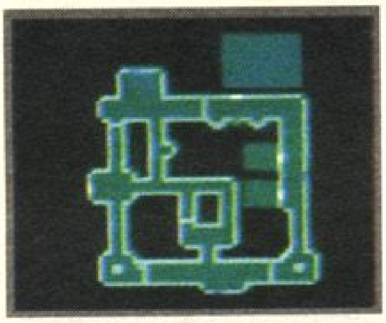


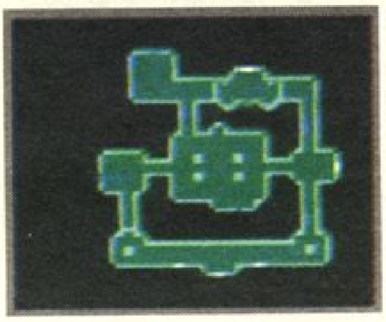
빨간 모자를 쓴 경비병들. 레벨만 높을 뿐 별다른 특징은 없다. 다만 마쉬탄에만 주의하면 꼭 우리편의 강력한 페르소나와 무기로 빨리 처리해 주자. 단, 비구(飛具)계에 약한 페르소나는 달지 말자.

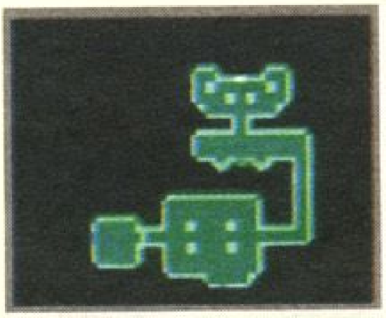
에이키치는 바로 그 스기모토란 친구에게 조커 저주를 받았서 고생했지만 자신은 번장(番長)이기 때문에 그의 위기를 보고만 있을 수 없다고 한다. 난죠는 보안 시스템의 해제에 성공했다며 이젠 괜찮다고 한다. 카츠야는 애들이 올 장소가 아니라며 에이키치에게 돌아가서 기



다리라고 하지만 에이키치는 안 데리고 가면 소리를 지르겠다며 협박한다. 어쩔 수 없이 그를 데리고 가기로 결정한 마야 일행.







경비 시스템은 쓸모없게 되었으니 본격적으로 이학 연구소를 조사해보자. 우선 앞에 있는 엘리베이터는 전원이 끊겨 있으니 사용할 수 없으며 바로 옆에 배전반(配電盤)이 있으나 열쇠로 잠겨져 있어서 조작할 수 없다. 그 열쇠를 얻으려면 우선 이곳의 악마들로부터 '라스푸친(ラスプーチン)'이 열쇠를 가지고 있다는 정보를 얻어야 한다. 그리고 라스푸친을 만나서 계약을 맺은 후 다시 만나서 기쁨의 상태로 만들면 새로운 커맨드가 생기며 열쇠를 얻을 수 있다. 이 열쇠로 배전반을 조작해서 엘리베이터를 가동시킬 수 있으며 그를 이용해서 좋은 아이템을 얻을 수도 있다. 어쨌든 엘리베이터 옆의 길을 따라 가다보면 중간에 벨벳 룸과 트릿슈의 샘을 발견할 수 있으니 정비할 것이 있다면 들르고 가자(트릿슈의 샘은 이번엔 17000!).

계단을 통해 지하 1층으로 내려가자. 이 곳의 악마들 중에 '특공'이란 특수공격을 해오는 것들이 있는데 그것에 맞게 되면 한 방에 죽게 되므로 짜증이 날 것이다. 특히 흡혈을 해서 자신의 HP회복을 하는 녀석들도 있기 때문에 상당히 신경 쓰일 것이다. 지하 1층의 남쪽에서는 '레벨 1셔터'라는 특수한 문이 있는데 이 곳으로 지나가려면 'LV. 1'이라는 카드가 필요하다. 서쪽으로 가면 '독방집합부실'이란 곳이 있다.

난죠: *여기는… 납치된 조커 사용자들의 수용소이군.*
에이키치: *그럼, 스기모토도 여기 어딘가에 있는 거야!? 스기모토!! 어디야, 대답해봐!!*
악마화 된 남성: *아아아아… 우우우….*
우라라: *우…!? 뭐, 뭐야 이 사람…. 어떻게 된 거지!?*
난죠: *예전에 본 적이 있어…. 페르소나에게 홀려서 악마화 된 인간이야. 하지만…이건….*

다른 방에도 그러한 환자가 있기는 마찬가지. 에이키치는 계속 스기모토를 찾아보지만 아무 데도 없다. 난죠는 꼭 그 친구를 찾아주겠다고 하며 에이키치에게 이 곳의 사람들을 주차장에 있는 트레일러까지 데려다 놓으라고 한다. 그는 이 사람들을 병원으로 옮겨 치료받게 할 셈이다. 그럼 계속해서 내부를 둘러보자. 북서쪽으로 길게 이어진 통로를 지나면 한 연구원을 만날 수 있는데 그에게서 카드 LV. 1을 얻을 수 있다. 그 카드를 가지고 아까 지나가지 못했던 문으로 가자. 그러면 이제 지나갈 수 있게 되고 곧 계단을 발견할 수 있다.

계단을 통해 온 곳은 다시 1층. 북쪽으로 약간 올라가 보면 관리모드 변환 스위치를 발견할 수 있는데 현재 관리 모드는 B라고 한다. 그 스위치를 한 번 조사하면 모드를 바꿀 수 있는데 그에 의해서 A나 B에 대응되는 셔터를 열거나 닫을 수 있다. 일단 먼저 열려있는 B쪽으로 가보면 길이 모두 A 셔터로 막혀 있으므로 스위치를 조작할 수밖에 없다. 다시 막혀 있던 곳으로 가서 북쪽 길로 가면 도중에 스위치가 있지만 그냥 지나쳐서 가다보면 위로 올라가는 계단이 나온다.


▲스위치

2층에서는 HP가 깎이는 바닥이 등장한다. 또한 관리모드 변환 스위치가 있으며 동쪽에는 LV. 2셔터도 등장한다. 일단 그 셔터의 남쪽에는 계단이 있고 3층으로 올라갈 수 있다(서쪽에도 계단이 있긴 하지만 아직 가서는 안 된다). 하지만 3층으로 올라가기 전에 먼저 2층의 스위치를 조작하여 관리모드를 B로 바꾸어 놓자.

3층에서는 SP를 깎는 바닥이 나온다. 그 곳을 피해서 서쪽의 길로 가면 다시 내려가는 계단이 있으므로 그곳으로 가자. 계단으로 내려와서 남쪽으로 이어진 길을 계속 따라가다 보면 또다시 연구원을 만나게 되고 이번엔 LV. 2카드를 얻게 된다. 그럼 셔터를 열고 나와서 다시 스위치를 조작, A 모드로 바꾸어 놓은 후 3층으로 올라가자. 3층에서 동쪽으로 이어진 통로를 따라가다 보면 다시 LV. 2셔터가 등장한다. 어차피 카드가 있으므로 그냥 지나가자. 앞에는 연구실이 있다. 연구실 안에서 데이터를 뽑기 시작하는 파오푸.

파오푸: *'능력자로부터 조커를 분리해내는 기초연구'…. '이족보행 구동계의 제어에 관한 인체로부터의 척수 신경 이동치의 고찰'….*

무엇 때문에 이러한 연구가 이루어지는지 의문을 품는 일행. 여기서 이 연구의 모태가 되었던 내용이 나온다.

파오푸: *'인공적으로 페르소나 능력을 발현시키는 응용연구 다루기의 그 이론적 고찰. 칸도리 타카히사'.*

칸도리라는 이름을 듣고 크게 놀라는 난죠. 데이터 입수가 끝났을 무렵에 우라라가 다른 곳에서 이상하게 커다란 물체를 발견한다. 우라라의 말을 듣고 들어간 건너편에서는….

남자 목소리: *변함없이 스파이 놀이를 하고 있군, 난죠군…?*
난죠: *너, 넌… 칸도리!?*
칸도리: *아쉽겠지만 이쯤에서 데이터를 돌려주실까. 이 소년의 목숨이 아깝다면… 말야.*
난죠: *칸도리…! 어째서…어째서 살아 있지!?*
칸도리: *언령이라구…. 보는 바와 같이 그들은 내 연구에 흥미를 가져 주었거든…. 그래서 날 저 세상에서 불러 들였지….*
파오푸: *….*
난죠: *어째서 끝까지 나쁜 짓을 하고 다니는 거냐…. 그때 넌…!*
칸도리: *훗…. 그림자에게 매료된 자의 숙명…이라고 말해두면 좋겠군…. 난 너만큼 젊지 않아. 지금에 와서 다시 사는 방식을 바꿀 수 없지…. 그럼… 어떻게 할거냐?*
난죠: *알겠다… 데이터는 돌려주지….*
파오푸: *칫…. 그러니까 거추장스런 것은 방해만 된다구.*
에이키치: *고작 나 같은 것 때문에… 안 돼…!!*
칸도리: *역시 아직은 어린애인가… 실망이군. 하찮은 것 때문에 목적을 잃는다는 건 기업가에게는 어울리지 않잖아? 내가 깨끗이 잘라버리는 방법을 가르쳐 주지.*
난죠: *그만둬, 칸도리!!*

타이밍 좋게도 등장한 타츠야.

카츠야: *타츠야!?*
타츠야: *빨리 도망쳐…!*
칸도리: *훗…. 어쨌든 그들과 넌 운명에서 벗어날 수 없어! '특이점'의 소년이여….*
타츠야: *그런가…. 너도 매료되었군… '녀석'에게…. 그렇다면 '녀석'에게 전해라…. 마야 누나와 모두는…내가 지키겠다…!*

환자들은 트럭에 실어진다. 그러나 일행은 곧 추적을 받게 된다. 그 추적대에는 악마화된 스기모토도 있었다. 스기모토는 에이키치의 이름을 부르지만 어쩔 수 없는 상황.

보스 데빌 스기모토(LV 35), 레드베레(LV 28) × 2



안타깝게도 악마가 되어버린 스기모토와의 전투이다. 우선 벽쪽으로 몰려 있는 레드베레들은 레벨이 상승한 탓인지는 몰라도 HP가 미친 듯이 상승해 있다. 따라서 그들을 쓰러뜨리는 데만 해도 꽤 시간이 걸릴 듯. 하지만 그대로 내버려두면 상당히 골치 아프니 먼저 쓰러뜨리자. 참고로 녀석들에게는 신성계 공격이 통하지 않으니 우회하기 바란다.

데빌 스기모토는 직접 공격을 해오는 경우도 있지만 전체 대상의 공격도 가끔씩 해온다. 특히 모리셔드 브레스는 상당히 강력하므로 맞고 난 다음에는 반드시 회복하도록 하자. 또한 추가로 맹독 상태를 일으키는 공격도 해온다. 이 녀석에게는 마법공격이 잘 먹히므로 마법을 이용한 집중 공격을 해주자. 강력한 합체마법이 있다면 더욱 좋다. 하지만 그만큼 SP의 소비가 심하게 될 것이므로 미리 SP를 회복시키는 아이템을 준비해두어야 할 것이다. 또한 녀석은 아군 전체를 대상으로 광폭 상태로 만드는 공격도 해 오니 진정제도 많이 준비해 두자

에이키치는 스기모토 옆에서 슬퍼하고 일행을 살인범이라며 탓한다.

우라라: *잘 보렴…. 난죠군은 그를 죽이지 않았어.*
스기모토: *쿠핫…*
난죠: *대를 위해서…소를 희생시킬 수는 없다…. 옛날에 그렇게 배웠거든….*

사실을 알고 곧장 사과하는 에이키치. 우라라는 데이터에 대해 걱정하지만 파오푸가 미리 하드디스크를 떼어놓음으로써 데이터는 무사했다. 또 다시 몰려오는 경비들을 피해 트럭을 몰고 돌아가는 일행. 난죠가 있던 호텔로 되돌아 왔지만 이미 그곳은 아수라장이 되어있었다. 난죠는 유일한 생존자인 마츠오카를 의심해본다. 하지만 마츠오카는 오히려 자신의 충고를 무시하고 부주의하게 행동한 난죠를 질책한다. 이에 난죠는 그에게 사과하며 사건의 뒤처리를 맡기고 나간다. 이러한 사이, 우라라는 일전의 그 스니크란 사람을 의심하지만 카츠야는 부정하려 하고…. 일행은 파오푸의 거처로 장소를 옮기기로 한다.

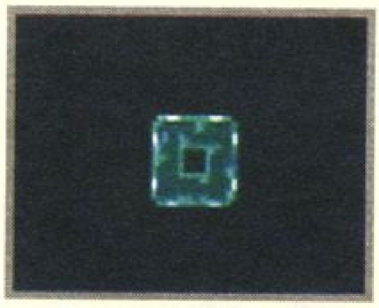
뉴스에서는 연속 살인 사건에 대한 소식이 흘러나오고 있었다. 파오푸는 전에 얻은 데이터를 살펴보다가 뭔가를 알았다는 듯한 말을 한다.

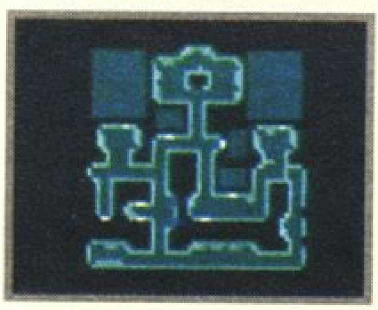
카츠야: *뭔가 알았는가?*
파오푸: *아직 몇 개의 파일에 프로텍트가 걸려있다만…. 그 거대한 건 JSM이라고 하는 것 같아. 어떠한 원리인지는 잘 모르겠지만…중요한 건 조커 사용자에게서 조커를 분리하는 기계라는 거지…. 분리된 조커는 탱크에 저장되어 지고 녀석들은 그걸 'KEGARE'라고 부른다.*
난죠: *케가레(더러움)…? 그걸 뭐에 사용하려는 겁니까?*
파오푸: *거기까지는 아직 몰라….*
카츠야: *기다려봐…그건 통화 기록이잖아. 발신지와 수신자가 같다고…? 조커 저주를 했던 사람들의 리스트군!*
파오푸: *'납품 리스트'란 거야…. 누가 조커 사용자가 되는 지를 알고 있었다는 셈이지. 마음놓고 전화도 걸 수 없겠군….*
카츠야: *110번 통보에 경찰 무선 기록까지…. 큭… 시마즈…!!*
파오푸: *아직 더 있다구… 이건 로봇인가…? 인간의 신경조직을 이식한 이족보행 전차…. 놀라지 말라구… 이걸 공동으로 개발하는 곳이 방위청인 모양이니까 말야.*
난죠: *그들을 선동한 사람이 바로 칸도리였군….*

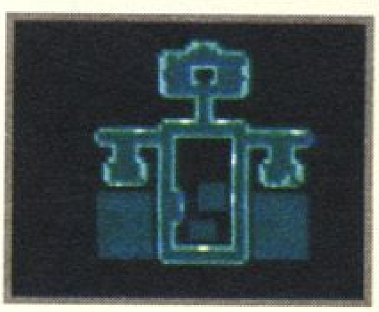
곧 에리와 우라라가 돌아와서 거리는 왕룡점 때문에 온통 난장판이라고 한다. 파오푸는 에리와 정보교환을 하자고 한다. 에리의 말에 의하면 치즈루가 신세숙과 관련이 있었다며 그녀가 모든 수호룡에 여왜가 나타났다고 함으로써 피해자가 늘어날 것이라고 한다. 심지어 조커 저주를 하지 않은 사람들도 조커 사용자가 되어버리게 된다는데…. 이 정보들로 인해서 일행은 치즈루가 점으로 조커 사용자를 늘리고 마피아가 그 사람들을 납치하고 있다는 사실을 확신하게 된다. 또한 납치당한 사람들은 칸도리에 의해 조커가 분리되고 경찰은 그들에게 정보를 제공해 준다는 것도 분명해졌다. 그러나 아직도 그것을 고발하기에는 증거가 부족한데….

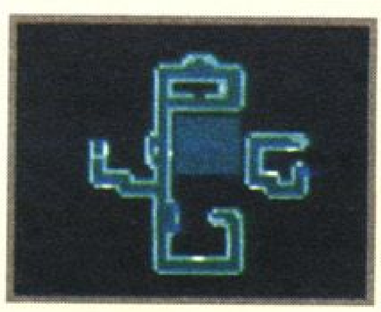
그 때 뉴스에서 한 강연회의 소식이 전해진다. 그 강연회에서는 조커 분리와 비슷한 의식이 행해진다고 하며 히라자카 구의 스마일 히라사카에서 열릴 예정이라고 한다. 이제 그곳을 조사하러 가기로 하는 일행. 이튿에 무기나 방어구를 새롭게 정비해두자. 또한 부족한 아이템이나 새로운 페르소나 등도 준비해 두자.

스마루TV(에리루트)

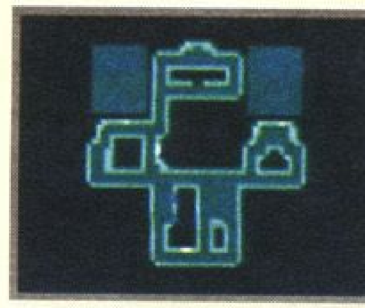


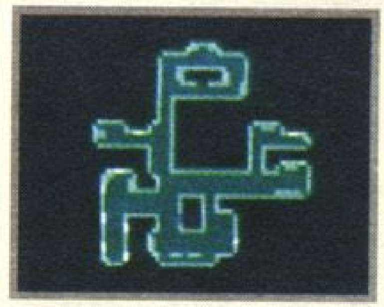






에리의 경우에는 스마루TV에 오게 된다. 스마루TV로 가보면 브라운과 유키노를 만날 수 있다. 한데





모여서 왕룡 치즈루에 관한 이야기를 하고 있던 중 갑자기 고양이가 나타나서 일행을 쳐다보는데….

엘리베이터를 타고 2층에 있는 분장실3(楽屋3)으로 들어가 보면 왕룡 치즈루는 없고 아까 그 고양이(사실은 치즈루의 식귀)에 의해서 결계 비슷한 공간에 갇혀버린다. 에리의 말에 의하면 1에서 8까지의 팔괘진이 붙어 있는 방을 순서대로 들러야 빠져나갈 수 있다고 한다.



▲이것들을 잘 기억해 두자

팔괘진의 표식들은 각 층에 있는 8개의 스튜디오들에 차례대로 붙어져 있다. 마찬가지로 제 1스튜디오에서 제 8스튜디오가 있으므로 순서대로 스튜디오를 돌면 쉽게 빠져나갈 수 있을 것 같지만…. 참고로 2층에는 제 1·2스튜디오, 3층에는 제 3·4스튜디오, 4층에는 제 5스튜디오, 5층에는 제 6·7스튜디오, 6층에는 제 8스튜디오가 있다.

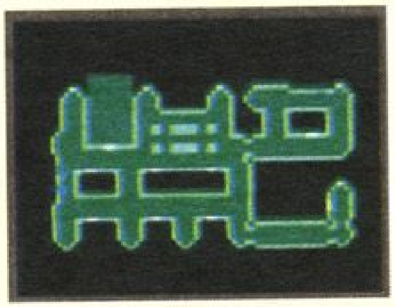
그런데 제 2스튜디오에서 진행이 막혀버리게 된다. 분장실4(3층)에 가서 브라운에게 물어보면 바깥 세계에서는 제 5스튜디오에 2의 표식이 있다고 한다. 앞으로 이들을 찾아가면 다음 순서를 알 수 있지만 매번 들려야 하므로 번거로운데….

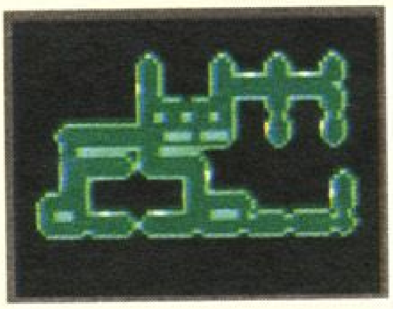
사실 이 트릭을 풀려면 표식의 좌우를 각각 반대로 뒤집어서 대응시켜야 한다(거울에 비추어서 보듯이). 그렇게 생각하면 순서는 1→5→3→7→2→6→4→8이 된다.

이 순서대로 스튜디오를 돌다보면 제 3·7·6스튜디오에서 에리를 노리는 스토커와 싸우게 된다. 스토커는 처음에는 별로 세지 않지만 갈수록 강한 공격을 해온다. 또한 상태이상 공격을 자주 써오므로 주의하자.

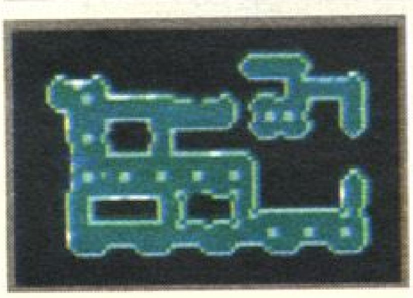
마지막 제 8스튜디오에서는 지금까지 에리를 혼란시켰던 식귀가 본 모습을 들키고 공격해온다. 이 녀석은 마법을 반사하는 성질이 있으므로 물리공격을 쓰자. 주의해야 할 공격은 전광석화와 파이어 브레스. 식귀를 물리치고 나면 제 1스튜디오에서 난리가 났다는 말을 듣게 된다. 서둘러서 그곳으로 가보면 왕룡 치즈루의 점에 의해 조커가 된 쥰코가 타츠야와 대치하고 있다. 그리고 일행은 치즈루와 싸우게 된다. 치즈루가 몰고 나오는 4마리의 악마는 각각 화염, 수격, 질풍, 지변계의 마법공격을 반사해낸다. 하지만 반사해내는 것과 반대 상성의 공격에 약하므로 이를 잘 이용하자. 치즈루는 거의 한 대만 맞으면 쓰러지므로 시작부터 없애놓자. 전투가 끝나면 일행이 싸웠던 치즈루는 인형이었다는 사실을 알게 된다(어쩐지 약했다). 이 곳에서의 상황을 정리한 후 호텔에 가서 난죠와 합류하게 되고 그 이후의 진행은 같아진다.

스마일 히라사카









이곳의 적들은 그다지 특이한 점은 없다. 다른 곳보다 까다롭지는 않으므로 좀 편안하게 지나갈 수는 있다. 1층의 서쪽에는 내려가는 계단과 올라가는 계단이 있다. 그리고 북쪽 중앙에 엘리베이터가 있다. 엘리베이터로는 3층을 제외한 모든 곳으로 갈 수 있게 되어있다. 우선 지하 1층으로 내려가 보자. 지하 1층의 북동쪽에 있는 창고로는 잠겨져 있는 문 때문에 가지 못한다. 그 외에는 아이템 밖에 없으므로 조사가 끝났으면 이제 2층으로 향하자.

2층에는 지하 1층보다 더욱 별일이 없다. 따라서 바로 3층으로 올라가도 상관없을 듯. 3층에는 트릿슈의 샘도 있으니 회복이 필요하다면 들르도록 하자. 또한 북동쪽에는 2층의 다른 곳으로 내려가는 계단이 있으나(내려가 봤자 아이템 하나만 얻을 뿐) 여기선 먼저 4층부터 올라가 보자. 4층에서 북쪽으로 올라가는 도중에 강연회장을 발견할 수 있다. 강연회는 이미 시작된 모양이지만 볼 수 있는 방법이 아직 없으므로 곤란하다. 이때 마야는 무언가를 회상해 낸다.



▲이곳을 통해서 가자는 뜻이다

마야의 기억 속 장면대로 환기구를 찾아야 한다. 4층의 남동쪽에 있는 여자 화장실로 들어가 보면 그 환기구가 있다. 우라라는 남자들을 불러올 테니 그 사이에 철판을 뜯어놓으라고 한다. 잠시 후 그 안으로 이동하는 일행. 강연회장에는 '사사키 긴지'라는 사람만이 있을 뿐, 치즈루는 보이지 않는다.

긴지: *…당신들은 자신이 무엇을 위해서 태어났는지 대답할 수 있습니까!? 무엇 때문에 그렇게 살아가고 있는 겁니까!? 매일 태연하게 흐르는 대로만 살고 지금의 자신에게 만족하고 있지 못하다면 바꾸려고 노력도 하지 않습니다!! 하는 거라곤 사람을 질투하고 증오하는 것 뿐!! 그것이야말로 죄입니다! 그것이 더러움입니다! 그러니까 사람은 조커에게 홀리는 것입니다!!*

긴지: *그러나 당신들이 불안해하고 있다는 걸 잘 압니다…. 뭘 하면 좋을지, 어떻게 살면 좋을지 모릅니다… 그래요, 꿈이 없어요!! 그러니까 왕룡 치즈루님이 있는 겁니다! 왕룡점이 있는 겁니다!! 이건 통설입니다!!*

긴지: *여기에 치즈루님이 맡겨두신 성룡…. '복의의 상'이 있습니다. 치즈루님의 말을 믿고 이 상을 만지는 사람은 죄와 더러움에서 해방되어질 것입니다…. 자, 죄가 없는 당신으로 다시 태어나시오!*

그 뒤 한 사람이 나와서 그 상에 손을 댄다. 일행은 저 상이 연구소에서 보았던 그 기계들과 비슷한 것일 거라고 생각한다. 그 후 다시 화장실로 돌아온 일행은 작전을 세우게 된다. 되도록 민간인들을 사건에 휘말리게 하지 않게 하는 방법이 좋은데….



▲연구소에서 본 것과 비슷한 장치



우라라: *너, 형사 앞에서 잘도 그런 말을 하는구나…. 방화는 죄가 무겁다는 거 몰라? 사형이야, 사형!*

카츠야: *아니… 괜찮은 생각이지 않나?*

형사가 이러니 일본은 끝장이라며 탄식하는 우라라에게 파오푸는 위에 달려있는 화재경보기를 보라고 한다. 화재경보기는 연기만으로도 울릴 수 있다는 점을 이용해서 일행은 두 조로 나뉘어 각각 따로따로 난입하기로 한다. 경보가 울린 후에 움직일 수 있게 되면 화장실을 나와서 강연회장으로 향하자. 이때 파티가 3명밖에 없으므로 전투시 주의를 해야할 것이다. 긴지는 갑자기 들어온 일행을 보고 놀라며 자신은 사람들의 죄를 씻겨주고 있었을 뿐이라고 한다.

카츠야: *이런 걸로 죄를 없앨 수 있다면 아무도 고생할 필요가 없지. 형편없는 말로 사람들을 현혹시키는 짓은 그만 두어줬으면 하는데….*

파오푸: *정말이지…. 네게는 묻고 싶은 것이 산더미만큼 쌓여있다구. 그런 기계보다 네 걱정이나 하시지….*

긴지: *내가 말할 것 같나!? 이건 횡포야! 변호사를 불러 달라구!*

파오푸: *정말 시끄러운 남자군…. 아마노… 이런 고철 따위는 아무 짝에도 쓸모 없다는 걸 이놈에게 가르쳐 줘 볼까나….*

긴지: *무, 무슨 짓을 하려는 거야!? 그, 그만둬… 무서운 일이 일어난다고! 그만둬!!*

기계를 부수기 시작하는 마야. 그 때 기계에서 흘러나온 물체에 의해 긴지의 몸에 변화가 일어나는데….

카츠야: *이봐, 괜찮나!?*

조커 긴지: *그러니까 무서운 일이 일어난다고 했잖아! 하하하하하!*

난죠: *역시…. 사람의 죄를 구상화시키는 더러움이란 것은 바로 조커 그 자체를 말하는 것이었군….*

카츠야: *죄가 그 모습을 이루어내는 페르소나…. 과연 힘을 점점 증대시켜가는군….*

파오푸: *지금까지와는 확실히 다르겠군… 온다!*

보스 JOKER 긴지(LV 40), 소고스(LV 35)×4



우선 4마리나 등장하는 소고스가 강적이다(물리공격은 통하지 않는다). 이들은 자폭이나 명의 등 아군 전체에게 피해를 입히는 기술을 자주 사용하며 물리공격 또한 어느 정도 위력이 있기 때문에 회복에 신경써야 한다. 그런데 녀석들이 자폭 등으로 인해 스스로 사라지는 경우가 많지만 이 녀석들은 긴지에 의해서 쉽게 부활할 수 있으니 전투 내내 우리편을 괴롭힐 것이다.
여러 번 등장한 조커인 만큼 이번의 긴지는 그 어느 때보다 상당히 강력해졌다. 전체 공격 마법이 강해진 것은 물론 너무나 위력적인 파이어 브레스는 요주의 대상이다. 이를 대비해서 미리 화염계 등에 내성이 있는 페르소나를 데리고 있으면 좋다. 녀석은 회복마법이나 부활마법도 사용해 오므로 싸움나는 전투가 될 것이다. 그리고 이러한 전투에서 언제나 주의해야 할 올드 메이드 공격도 당연히 써온다.
그렇지만 전에 나왔던 조커들에 비해서 이번의 긴지는 방어력이 약한 편이라 합체마법을 잘 이용하면 많은 데미지를 입힐 수 있기 때문에 적극적으로 사용해주어야 한다. 녀석이 아무리 회복을 해대더라도 HP가 약간 밖에 남지 않으면 회복과 부활을 잘 사용하지 않게 되기 때문에 그 때부터는 약간 수월하게 이끌어 나갈 수 있다. 마지막으로 말해 둘 것이 있다면 가급적 이 전투 전에 파티의 레벨이 평균 30중반이 되게끔 올려 두라는 것(30초반 정도라면 고생할 것이다).

스니크의 정체

결국 긴지에게서는 아무런 정보도 알아내지 못했다. 난죠는 신세숙의 정체를 세상에 밝혀야 한다며 전에 얻은 데이터를 매스컴에 공개하려고 한다. 하지만 그때 다시 스니크에게서 연락이 온다.

스니크의 목소리: *나네…스니크.*

카츠야: *…하나 묻고 싶다. 펜드하우스의 습격 사건은… 당신의 짓이었나?*

스니크의 목소리: *…믿어달라고 해도 무리겠지? 알겠네… 다음에는 내 모습을 보여주지. 그걸로 마음이 개운해 진다면 좋겠지. 단… 꼭 전해야만 할 것이 있네. 그걸 먼저 들어주게나. 아오바 공원의 야외 음악당에서 기다리고 있겠네.*

다른 일행들은 함정이라고 말하지만 카츠야는 직접 가서 확인해 보겠다고 한다. 그리고는 혼자서 야외 음악당으로 향한다. 우라라는 카츠야와 언제나 사이가 좋지 않은 파오푸를 나무라고 같이 데리러 갈 것을 요청한다. 다음 목적지는 아오바 공원 야외 음악당. 그곳으로 가려면 일단 아오바 공원에 들어가서 북쪽으로 향하면 된다. 저번에 레벨을 많이 올려 두었다면 이곳을 진행하기에 수월할 것이다.

중앙 공원의 북쪽에 있는 문을 지나면 공원 북측으로 오게 된다. 이곳에는 자주색으로 빛나는 바닥이 있는데 그 위로 지나가면 맹독 상태에 걸리게 된다. 북쪽으로 올라가다가 잠시 서쪽으로 빙 둘러가면 곧 야외 음악당으로 향하는 길에 접어들게 된다. 그전에 수상한 기운을 느끼는 일행. 파오푸는 카츠야가 사람을 너무 쉽게 믿는 경향이 있다며 혼잣말을 한다. 야외 음악당으로 들어가는 곳 반대편에 트릿슈의 샘이 있으므로 참고해 두자. 음악당의 무대로 들어선 카츠야.

카츠야: *토가시 서장…!? 설마… 이럴 수가!*

토가시 서장: *미안하네, 스오우 순사부장…. 지금에 와서야 믿어달라고는 할 수 없지만…. 습격 사건은 나도 모르고 있었네. 난 조직에서 신용을 받지 못하고 있지…. 쏘려면 쏘게. 하지만 이야기를 들어준 후에 해주지 않겠나…. 내가 저지른 죄를 갚고 싶네…. 순서에 따라서 이야기하지…. 신세숙은 '어전'이라고 불리는 숭배대상을 정점으로 이루어진 조직이네. '스마루 키요타다'… 이름 정도는 알고 있을 걸세. 그래… 전국시대에 이 땅을 다스렸던 다이묘지. 20년 전… 모토마루 공원을 건설할 때에 지하에서 키요타다의 미이라가 발견되었네. 모든 것은 거기서부터 시작되었지. 조직의 간부들은 당시 그 공원의 건설에 관련되어 있었네. 그 때까지는 단순한 지방 도시의 명사에 지나지 않았던 그들이 지금에 와서는 나라를 움직일 정도의 지위를 얻었네…. 모두 키요타다의 주술… 언령의 인도라는 거라네. 내게는 단지 미이라로만 보였지만 그들에게는 그 목소리가 들렸다고 했네…. 그들은 그 이야기를 말하지 않고 미이라를 숭상하여 이 스마루시 이외의 세계를 멸망시키고 새로운 이상세계의 건설을 바라고 있네.*

카츠야: *바보 같은…. 그런 짓을 해서 무슨 이익이 있지!?*

토가시 서장: *그들에게 있어서 지금의 세계 그 자체가 '죄'인 셈이지…. 죄가 없는 세계는 단일 가치관과 이상으로 통제되어진 한 민족에 의해서만 실현하겠다…. 그를 위한 '죄'의 청산과 '벌'…. 점과 조커의 모략도 전부 그 계획 때문에 생긴 거네.*

카츠야: *오만한 생각이군…! 확실히 사람은 죄를 짓지. 서로 죽이기도 해! 하지만 그 죄는 스스로 갚아야만 하지. 그건 경찰관이 우리들이 제일 잘 알고 있지 않습니까!?*

토가시 서장: *…문제는 그들의 의지와 힘이야…. 자네도 알고있을지 모르겠지만 지금 유행하고 있는 점은 망룡술이라고 불리는 고대의 주술이 그 모태이지…. 망룡술에 의하면 용은 땅 속을 흐르는 거대한 에너지… 지맥이네. 옛부터 인간은 그 지맥을 보거나 어떤 때는 조작함으로써 번영을 누려왔지…. 그들은 그 용을 완전히 반대되는 일에 이용하려고 하네. 전승에 의하면 지맥은 사람의 더러움을 싫어해. 그걸 대량으로 모아서 해방시키면 미쳐 날뛰던 용들은 그 더러움을 피해서 한 곳으로 모인다고 하지…. 그 결과 초래되는 건…. 지구규모의 천재지변과 극이동…. 지축은 기울고 세계는 파멸한다….*

카츠야: *극이동… 폴 시프트라고…? 그럴 수가…!? 조커는 그것을 위한 정의였다고!? 그런 짓을 하면 신세숙도 무사하지는 못하다는 건 뻔하잖아…!*

토가시 서장: *그들의 준비는 주도면밀해. 그들은 그 사이에 트리프네라고 불리는 고대의 우주선으로 도시와 함께 부상하고 높은 곳에서 멸망을 관망할 셈이지. 그 트리프네도 이미 언령에 의해서 현실화되었을 거네. 이제 아무도 소문을 막을 수가 없네…! 스도우와 어전을 쓰러트릴 수 밖에는….*

시마즈 관리관의 목소리: *배신은 곤란하네만, 서장.*

뒤에서 나타난 시마즈 관리관. 그는 예전에 카츠야의 아버지를 배신함으로써 죽게 만든 장본인이 바로 토가시 서장이라고 한다. 토가시 서장은 그 사실을 순순히 인정하며 카츠야의 아버지는 긍지높은 남자였다고 말해준다. 그리고 조직의 정체가 곧 널리 밝혀질 것이라고 하지만 시마즈 관리관은 그것이야말로 조직이 바라는 것이라는데…. 그렇게 확실히 조직의 이념과 정체를 드러냄으로써 신빙성을 증가시켜 소문을 더욱 쉽게 믿게 하려는 속셈인 것이다. 이에 반발하는 토가시 서장을 총으로 쏘아버리는 시마즈. 이때 마야 일행이 시마즈를 포위하고는 타츠조우의 거처를 알아내려 한다. 그러나 곧 특수경찰들에 의해서 역으로 포위 당하고 전투에 들어가게 된다.

보스 시마즈 관리관(LV 42), SAT(LV 38)×4



우선 주변에 등장하는 SAT들은 총을 주무기로 해서 공격해온다. 이들의 공격 중 노려 쏘기에 명중당하면 한 방에 죽게 되니 조심하자. 그리고 아군 전체를 대상으로 한 수면 공격도 해온다.
시마스는 체력이 많지만 그렇게 방어력이 세지는 않으니 다행. 하지만 삼연발 쏘기 등의 강력한 사격 공격으로 까다롭게 한다. 보통 한 사람이 두 방 연속으로 맞으면 거의 빈사 상태가 될 지경이니 역시 회복을 철저히 하자. 또한 SAT 녀석들과 비슷하게 아군 한 명을 수면 상태로 만드는 공격도 해 오니 수면을 풀 수 있는 수단을 미리 넉넉하게 준비해 두면 좋다. 특히 이번 전투에서는 사격 공격에 약한 페르소나를 달지 않는 것이 신상에 이롭다

카츠야는 시마즈를 공무원으로서 죽일 수는 없다며 수갑을 채워 놓는

다. 그리고 곧 쓰러져 있는 서장에게 달려간다.

토가시 서장: *카츠야군…. 미안하네…. 나는… 어리석었어…. 놈들을… 막아주게나….*
카츠야: *알겠습니다….*
토가시 서장: *녀, 녀석들의… 아지트…는….*

카츠야에게 비웃지 않느냐는 말을 들은 파오푸는 죽은 사나이 앞에서는 웃을 수 없다고 하며 경의를 표해야 한다고 한다. 그리고는 일단 자신의 아지트로 돌아가서 계획을 짜자고 제의한다. 이제 다시 파오푸의 아지트로 돌아가서 작전을 세우자.

파오푸는 윤파오와 타츠조우의 전화 통화 내용을 도청한다. 그 내용은 윤파오가 보수를 받기 위해 항남구의 폐공장으로 타츠조우를 불러낸 것이다. 파오푸는 타츠조우를 잡을 수 있는 기회라면서 먼저 가버리고 만다. 우라라는 그를 걱정하고…. 이제 혼자서 폐공장으로 향한 파오푸를 뒤쫓아야 할 차례다. 아지트의 문을 나서면 장소는 어떤 곳 회의실로 옮겨진다.

지팡이를 들고 있는 노인이 바로 신세숙의 필두 간부인 스도우 타츠조우. 그 옆에는 스가와라 육군 장군도 끼어 있었다. 스가와라는 'X-1'의 좋은 테스트가 될 거라고 하며 어디론가 나선다. 그리고 한 간부가 특이점이란 아이에 대해서 물어보지만 타츠조우는 우리는 알 수 없는 어전의 생각이라고 말하며 나간다.

칸도리: *훗…. 제일 죄를 많이 진 건 과연 누굴까…? 야심에 사로잡힌 노인들일까…혼돈을 혼돈으로 다스리는 인간일까…. 아니면….*

폐공장

폐공장으로 가보면 아직 윤파오 쪽만이 나와있는 상황이다. 그러나 갑자기 등장한 로봇과 군인들에 의해 순식간에 아수라장이 되고 만다. 윤파오가 도망가자 파오푸도 급하게 그를 쫓는다. 그런데 그 군인들이 숨어있던 일행까지 공격해온다. 카츠야로부터 도청이 들켰다는 말을 들은 우라라는 어서 파오푸를 찾자고 한다. 이제 폐공장 내부를 조사해야 한다. 그전에 레벨이 낮다거나 미처 준비하지 못한 것들이 있다면 출구로 나가서 정비하고 오자. 히라자카의 상점에는 새로운 무기들이 들어와 있으므로 그것들을 사두는 편이 좋다.

시작 지점에서 가까운 곳 바닥에 '사내 회람'이란 종이가 떨어져 있는데 어떤 내용이 적혀있다. 그 내용은 '벨트 컨베이어의 방향을 바꾼 경우에는 사용이 끝난 후에 반드시 원상태로 되돌려 놓을 것'이다. 이제 더 안으로 들어가 보자. 공장 안의 적들 중에는 아까 보았었던 병사들도 섞여 있으므로 사격공격에 유의해야 한다. 또한 빙의 및 자폭을 주로 쓰는 악마도 있고 물리공격으로만 큰 데미지를 줄 수 있는 악마도 있다. 참고로 공장 안에 있는 철제 케이스들은 아이템 상자와 같다.

드럼통으로 막힌 곳에서 남쪽으로 내려오는 도중에 트릿슈의 샘이 있으며 남서쪽에는 내려가는 계단이 있다. 지하 1층의 남쪽 부근에는 또 사내 회람이 떨어져 있다. 그 내용은 패스워드 입력식 문을 이곳 지하 1층에 도입했다는 것. 상세한 것을 알려면 지하 2층의 '이야마'란 사람을 찾아오라고 써있다.



패스워드 입력식 문은 지하 1층의 북동쪽에 있는 컨베이어 시설에서 서쪽으로 향하는 컨베이어를 타고 길을 따라 가다보면 있다. 하지만 지금은 패스워드를 모르는 상태. 길을 되돌아가서 북쪽의 컨베이어를 타고 가다가 내려서 옆으로 난 길로 가면 함정에 빠져버린다.

일행이 떨어진 곳은 지하 2층의 어느 곳. 일단 바로 남쪽으로 나있는 길을 따라가 보면 위로 올라가는 계단이 있지만 지하 2층을 더 뒤져보자(지하 1층에서 미리 이 계단을 통해 내려와도 별 상관은 없는 듯). 여기서 북동쪽에 있는 철제 케이스(아이템 상자)를 조사하면 적들이 나오며 쓰러뜨리면 좋은 아이템을 얻을 수 있다. 이것을 얻고 다시 지하 1층으로 올라가자.

컨베이어들이 있는 곳에서 이번에는 동쪽으로 타고 가자. 그리고 북쪽으로 계속 타고 가다가 내려서 동쪽으로 나있는 길로 가면 계단이 보일 것이다(반대쪽에는 함정). 그곳으로 내려오면 지하 2층의 다른 부분에 오게 된다. 그리고 길 끝에 있는 책상 위에 작성 중인 사내 회람을 발견할 수 있다. 이 회람에서 문의 패스워드가 '19750326'인 것을 알 수 있으므로 이제 그 문으로 돌아가자. 돌아가려면 컨베이어에서 내린 곳 반대쪽에 있었던 함정을 이용해야 한다.

패스워드를 맞추고 들어간 곳은 컨베이어 제어실. 여기서는 컨베이어의 진행 방향을 설정할 수 있다. 초기 설정은 A방향이며 조작하면 B방향으로 바꿀 수 있다. 바꾸고 난 다음에 밖으로 나가보면 컨베이어의 진행 방향이 반대로 되어 있다. 4갈래의 컨베이어가 있는 시작지점으로 와서 북쪽으로 흐르는 것을 타자. 그리고 곧장 북쪽으로 향하면 올라가는 계단이 보일 것이다. 1층으로 올라와서 남쪽으로 내려가려는 도중에 무언가를 느끼는 우라라. 서둘러서 길을 따라 가보면 제 2공장의 입구가 있다.

윤파오를 몰아 넣은 파오푸. 윤파오는 자신을 배신한 타츠조우를 죽여야 한다며 놓아주길 부탁해 보지만 파오푸는 용납하지 않는다. 어쩔 수없이 싸우는 두 사람. 간신히 파오푸가 이긴다.

윤파오: *…. 그때부터… 몇 년…이지…?*
파오푸: *5년이다…. 가슴의 상처가 낫기에는… 턱없이 짧은 세월이지…. 잘 가라….*
카츠야의 목소리: *그만해, 사가…!*
카츠야: *원 스마루 지검 특별형사부의 특수검사, 사가 카오루…. 난조군이 조사해 줬지….*
우라라: *거짓말…검사라니….*
카츠야: *5년 전에 대만에서 검찰관과 검찰 사무관이었던 남녀가 여행 중에 사망했던 사고기록이 있었다…. 여행이 아니었더라면 사고도 아니었겠지…. 법무성에서 묵살되었던 '천도연 의혹'…. 미처 몰랐었지…. '아사이 미키'씨의 복수가 목적인가…? 아니면 타츠조우에 대한 복수가 목적인가?*
파오푸: *조용히 하시지….*
카츠야: *당신은 도청이 들켰다는 것도 알고 있었지…. 그걸 감수하고 함정으로 뛰어들었던 거야. 우리들을 못 따라오게 하고 그 녀석을 죽이기 위해서….*
우라라: *저… 정말이야…?*
카츠야: *처음부터 그럴 셈이었나…? 우리들을 이용하려고….*
파오푸: *그 정도까지 알아냈다면 방해하지마!*
카츠야: *체포하겠다…. 기분은 알겠지만 그렇다고 죽이면 그 녀석과 다를 바가 없게 되거든. 그 녀석은 타츠조우의 악행을 증언하는 데에도 필요해….*
우라라: *그만둬!*

파오푸는 총을 발사하나 맞힌 것은 카츠야가 아닌 뒤에 있었던 병사. 뒤이어서 그 로봇트가 나타나며 일행과 싸우게 된다.

파오푸: *이 녀석도 저 녀석도 남의 방해는 잘도 해대는군…. 좋아… 와라!*

보스 X-1(LV 45)



데이터에 있었던 바로 그 이족보행 전차인 X-1. 그 공격 방법에는 크게 세 가지가 있다. 먼저 첫 번째는 일정시간 페르소나를 사용하지 못하게 하는 공격(무라사마 카피). 이 공격을 당하면 SP칸이 검게 변해 버리며 3턴간 페르소나를 사용할 수 없게 된다. 그리고 아군 전체를 공격하는 멘탈포와 한 명에게 큰 데미지를 입히는 공격이 있다.
이 녀석에게 쉽게 이기기 위해서는 메디라마 급의 강력한 전체 회



윤파오는 어느새 피를 잔뜩 흘리고 있었다.

윤파오: *스가와라 육장이 자랑하는… 'X-1'…. 역시… 조준은… 정확하군…. 타츠조우는… 지금쯤이면 확실히 바다에 있을 거다…. 해저유적의… 청룡의 봉인을 해제하려고 할 터…. 타츠조우의 아지트…일륜환이라는 배다…. 타츠조우와 만나면…. 지옥에서 기다리겠다고… 전해 줘….*
파오푸: *그래… 녀석도 곧 보내주지. 그러니 안심하고 지옥으로 가라….*

파오푸는 자신이 진짜로 쐈으면 어쩔 셈이었냐고 묻는다. 하지만 카츠야는 파오푸가 쏘지 않을 것이라는 걸 믿고 있었던 것이다. 우라라는 왠지 측은한 모습인데…. 어느 정도 정비가 끝났으면 요트 하버로 가자.

일륜환

일륜환으로의 침입 작전을 세우는 마야 일행. 하지만 그 배의 내부가 대폭으로 강화되어 있거나 해상자위대가 호위하는 등등 만만하지는 않은 상황이다. 마츠오카는 그래도 가려하는 난죠를 걱정하여 그를 막는다. 하지만 자신의 힘을 시험해보고 싶다는 난죠의 말을 듣고 곧 물러나 준다. 마야 일행은 곧 보트를 타고 목적지로 향하며 마츠오카는 사건의 뒤처리를 진행한다.

한편 일륜환의 잠수함 도크에서는 칸도리와 치즈루의 대화가 오가고 있었다. 칸도리는 치즈루에게 노인들의 상황에 대해서 물어보는 중이다.

치즈루: *신조… 아니, 칸도리님, 이전부터 묻고 싶은 것이 있었습니다…. 당신같은 분이 어째서 타츠조우님의 밑에서 일하고 있는 겁니까…?*
칸도리: *그를 증오하고 있나보군…. 여자이기 때문…인가….*
치즈루: *…노인들을 몰아내고 당신이 그 위에 서야만 합니다! 부디 우리들을… 이끌어 주세요….*
칸도리: *나에게는 어떻게 되든 상관없는 일이야….*
치즈루: *특이점의 소년과… 놈들에게만 관심이 있으신 거로군요…. 왜 그렇게까지 녀석들에게 집착하는 거죠!?*
칸도리: *훗…. 놀이가… 부족했었던 건지도 모르지….*

갑자기 배 위에서 폭발이 일어난다. 칸도리의 추측으로는 아마 타츠야의 소행일 것이라는데…. 칸도리와 치즈루는 잠수함을 타고 어디론가를 향해서 출발한다.





일행은 갑판에서 병사들과 대치하는 중이다. 배 위에서는 계속되는 타츠야의 공격으로 인해 폭발이 일어난다. 파오푸는 서둘러서 배 안을 조사하자고 한다.

문을 열면 이 배의 1층을 탐색할 수 있다. 우선 이 곳의 중앙에는 엘리베이터가 있으며 지하 1층에서 2층까지 다닐 수 있게 되어있다. 그리고 남동쪽에는 다른 곳과 이어진 문이 있지만 열쇠로 잠겨져 있으므로 갈 수 없다. 엘리베이터를 이용해서 다른 곳으로 이동해보자.

지하 1층의 정 남쪽에는 다시 1층으로 올라가는 계단이 있으며 남동쪽에는 지하 2층으로 내려가는 계단이 있다. 우선 1층으로 다시 올라가 보면 지도 중앙 부근에서 내려가는 계단을 볼 수 있는데 그 곳에는 아이템이 있다. 그리고 이번엔 남동쪽으로 가보면 2층과 이어지는 계단이 있으므로 올라가 보자. 2층에는 남쪽의 트릿슈의 샘과 벨벳 룸, 북쪽의 엘리베이터와 남서쪽의 1층으로 통하는 계단이 있다. 그중 1층으로 내려가 보면 막다른 골목이 나올 뿐.

이제 다시 지하 1층의 남동쪽에 있는 계단으로 돌아가서 지하 2층으로 내려가자.

지하 2층은 여기저기 폭발 흔적이 널려져있다. 일단 내려온 지점에서 북쪽으로 계속 향하면 지하 3층으로 향하는 계단을 볼 수 있다(내려가 보면 아무 것도 없다). 하지만 도중에 서쪽으로 난 길을 통해서 좀 더 깊숙이 내부를 조사해보면 아이템들을 얻을 수 있다. 북쪽으로 향하는 도중에 주의해야 할 것이 있다면 바로 떨어지는 구멍들이다. 우선 북쪽을 향해 가로로(북쪽 중심) 길게 이어진 통로를 지나다가 북쪽과 동쪽으로 길이 갈라지는 부분이 있는데 이때 북쪽으로 가면 구멍에 떨어져 버린다. 그곳을 지나 서쪽과 북쪽으로 갈라지는 부분에서도 북쪽으로 계속 가면 떨어진다(이쪽의 경우에는 아이템도 있고 이득이 많다). 무사히 통로를 지나면 회의실을 발견할 수 있는데….

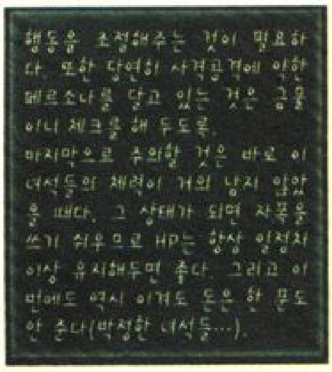
회의실 안에는 해저지도인 듯한 그림이 있었다. 마야가 서있는 지점이 아마 해저유적의 위치일 것이라고 하는 카츠야. 파오푸는 서두르자고 한다. 회의실을 나와서 서쪽에 내려가는 계단이 있으니 그 곳을 통해서 지하 3층으로 가자. 이곳에서는 남서쪽에 지하 2층의 다른 부분으로 올라가는 계단이 있다. 하지만 그곳과 연결된 가장 가까운 문은 한 쪽으로만 열리게 되어있으므로 동쪽으로 빙 둘러가서 남쪽으로 향해야 한다.

계단으로 올라온 곳은 다음 계단까지 한 길로만 되어 있다. 이제 계속 이어져 있는 계단을 이용해서 2층까지 올라오면 카츠야가 타츠야의 기운을 느끼게 된다. 이곳의 남쪽에 헬리콥터 착륙장이 있으니 그 곳으로 나가자.

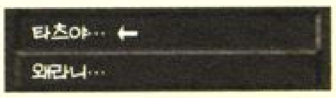
타츠야: *스도우…타츠조우 맞지…? 당신은 속고 있는 거야…. 놈에게 조종당하지 마라….*
타츠조우: *멍청한 녀석…. 이상없이 죄로 더럽혀져 있는 지금의 세계야말로 속고 있는 거다. 때문에 벌을 받게 되는 것이지.*
타츠야: *아냐…. 벌을 받는 건 나 혼자로 충분해….*
카츠야, 파오푸: *스도우… 타츠조우!!*
타츠조우: *아까워… 정말 아까워. 지금의 세상에서 자네들과 같이 목적의식을 가진 젊은이들이 어느 정도 있을지…. 우리들에게 오라. 함께 무원죄(無原罪)의 빛을 밝혀서 왕도낙토를 세워보지 않겠나.*
파오푸: *뭐라고….*
난죠: *뻔뻔스럽게….*
우라라: *농담이 아니라구! 망령난 할아범을 따를까 보나!*
카츠야: *당신이 저지른 죄는 내란죄조차도 포함하고 있지…. 형의 무게가 얼마나 될지 알고 있는가? 사형 또는 무기징역이다!*
타츠조우: *그런가…안타깝군.*

타츠조우는 떠나려 하고 타츠야는 그를 뒤쫓으려 한다. 하지만 로봇들이 앞을 막아선다. 타츠야는 그 중 한 대를 처리하겠다고 하며 일행은 나머지 로봇들과 싸우게 된다.



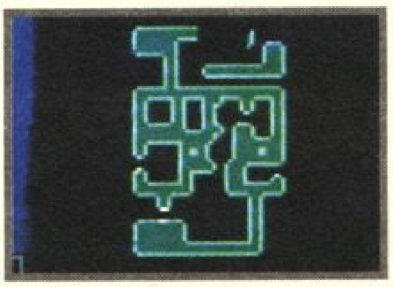


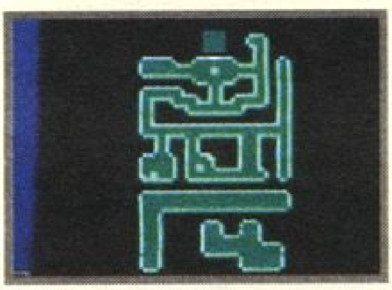
상처를 입은 것 같은 타츠야. 마야는 걱정이 되서 타츠야에게 접근하지만 타츠야는 왜 왔냐며 화를 낸다.

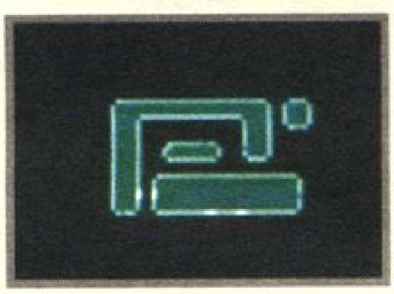


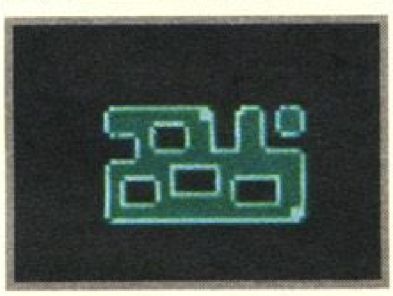
타츠야: *몸이 아픈 거라면 참을 수 있어!! 하지만…. 큭….*

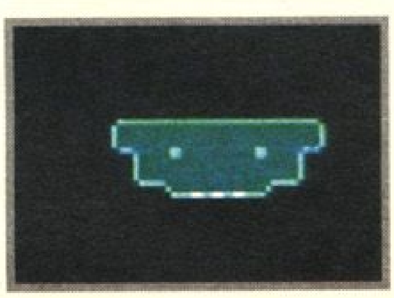
카츠야: *타츠야…!!*











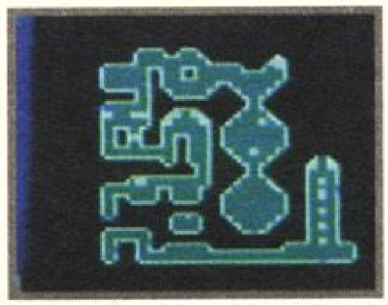
파오푸에게 말을 걸면 도망간 녀석들을 쫓아갈 수단을 찾아야 한다는 대답을 들을 수 있다. 일단 다시 안으로 들어간 후에 서쪽에 있는 계단을 이용해서 1층으로 내려오자. 그 계단에서 바로 남쪽에 또 내려가는 계단이 있으며 지하 1층으로 갈 수 있다.

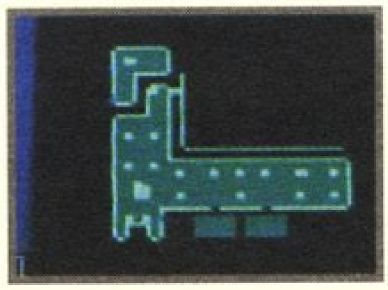
지하 1층으로 내려온 계단 앞에는 문이 있지만 역시 한 쪽에서만 열리는 문이니 길을 따라 가자. 그럼 또다시 지하 2층으로 내려가게 된다. 그곳에는 서쪽과 동쪽에 각각 위로 올라가는 계단이 있는데 서쪽에서는 악마가 담긴 아이템 상자를 발견할 수 있다. 동쪽 계단으로 올라온 곳에서 가장 서쪽에 있는 문으로 나가게 되면 다시 길을 돌아가게 되니 도중에 있는 문들을 사용하자.

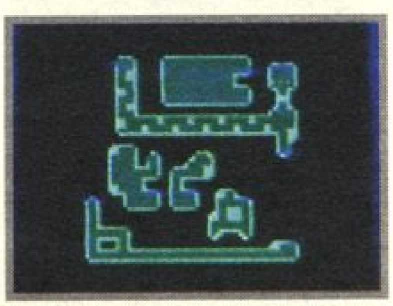
도크에는 아직 잠수함이 한 척 남아있었다. 하지만 곧 배는 가라앉을 위기에 처하고…. 갑자기 로봇에 탄 타츠야가 나타나며 일행은 그의 도움으로 무사히 잠수함을 타게 된다. 잠수함을 타고 내려간 일행의 눈앞에는 곧 해저 유적의 자태가 펼쳐진다.

해저유적

해저 유적에 도착해보니 이미 타츠야가 타고 있던 로봇이 놓여져 있었다. 그러면 타츠야는 이미 유적 안으로 들어갔단 이야기인데….









유적내부의 적들은 배 안에서와 비교해서 조금 강해진 것뿐이므로 전투에 그다지 큰 장해는 없을 듯. 다만 아군 전체에게 즉사 마법을 거는 악마들은 주의하자. 우선 남서쪽에 있는 계단을 통하여 지하 2층으로 내려가자. 지하 2층으로 내려와서 통로를 지나다 보면 두 개의 계단과 '봉인의 방'으로 이어진 통로가 있지만 이곳으로는 그 방으로 갈 수 없으니 계단들을 조사해보자.

서쪽에 있는 계단으로 내려간 곳은 넓은 공간으로 되어있으며 남쪽에는 트릿슈의 샘과 벨벳 룸이 있으니 정비를 해두자. 참고로 이곳의 북동쪽에 있는 보물 창고(寶物庫)가 있는데 벽으로 가로막혀 들어갈 수 없다. 이 곳으로 들어가려면 먼저 '아에 쉐마(アエーシェマ)'라는 악마에게서 보물 창고에 대한 것과 '리바이어선(リヴァイアサン)'이 벽을 부술 수 있다는 정보를 들어야 한다(2번 컨택트). 그런 다음에 리바이어선과 계약을 맺은 후 다시 만사서 기쁨의 상태로 만들면 벽을 부셔주게 되어 들어갈 수 있게 된다.

동쪽에 있는 계단으로 올라가면 1층까지 연결되어 있다. 그곳에서는 서쪽으로 계속 가다보면 다시 내려가는 계단이 있고 지하 2층까지 갈 수 있다. 그리고 이어진 통로를 따라서 가다보면 도중에 떨어지는 구멍이 있는 바닥이 있다. 구멍으로 떨어지면 엄청 돌아가야 하므로 지나가기 전에 꼭 세이브를 해두었다가 떨어지면 다시 로드하는 방식을 써서 지나가자.



▲이곳은 악마(리바이어선)의 힘을 빌려야 들어갈 수 있다

통로를 지나가는 도중에 있는 계단은 그냥 지나치고 계속 길을 따라 진행하면 끝에 내려가는 계단이 있을 것이다. 그곳으로 내려가서 계속 진행하면 서쪽과 동쪽에 각각 계단이 있다. 동쪽에는 아무 것도 없으며 서쪽으로 가면 다시 내려가는 계단으로 가게 된다. 내려온 곳에는 여러가지 함정 바닥이 있으며 북쪽에 올라가는 계단이 있다.

이곳의 울퉁불퉁한 통로를 지나다가 도중에 북쪽으로 들어가는 길이 있는데 역시 떨어지는 구멍이 많으므로 자주 세이브를 해두자. 이곳을 무사히 지나가면 아이템 상자에서 좋은 것들을 얻을 수 있으니 꼭 도전해보자. 또한 계속 동쪽으로 이어진 길로 가다보면 구멍으로 떨어지고 바로 봉인의 방 앞에 도착하게 된다(그곳의 바로 남쪽에 있는 계단에선 아이템을 얻을 수 있다).

난조: *칸도리…!*

칸도리: *조금 늦었군…. 마침 지금 봉인해제가 끝났거든. 이 요석은 용의 부활을 제어하는 봉인이지. 세계에는 이것과 같은 게 11개 더 있다. 뭐, 모두 봉인을 풀어놓았지만 말야….*

치즈루: *용은 땅 속을 흐르는 방대한 에너지…. 후에는 조룡의 신사에서 더러움을 해방하기만 하면 이 세계는 미증유의 파멸로 치닫게 되지. 지금쯤 어전과 타츠조우님은 트리프네로 향하고 있다…. 당신들이 졌어.*

칸도리: *그를 쫓아가라고 말하고 싶지만 지금은 고용된 몸이라서… 이대로 돌려보내지는 못하지. 그럼 상대해 주실까.*

난조: *칸도리…. 넌 예전의 전투로 인해서 자신의 약함을 잘 알고 있을 텐데…. 이런 짓은 이제 그만둬. 그렇게 추해진 모습은 보고 싶지 않아….*

칸도리: *또다시 네게 동정을 받게 될 줄이야…. 빛에는 빛…그림자에는 그림자의 역할이 있지…. 그런 거란 말이다….*

난조: *그런가…그렇다면 다시 쓰러트려 주지! 소년… 여자 쪽을 맡아주게!*



결국 마야 일행에게 진 칸도리와 치즈루. 칸도리는 여기는 위험하니 어서 빠져나가라고 한다. 난죠는 그에게 함께 나가자고 하지만 칸도리는 총으로 위협하며 억지로 가게 한다.

치즈루: *소년의… 그 말이 듣고 싶었죠…?*

칸도리: *이렇게 되어서 미안하네….*

치즈루: *아니오… '여자'란 것을 알게 되었으니 만족해요….*

마야 일행은 서둘러서 잠수함을 타고 탈출한다.



지상으로 돌아온 일행. 타츠야는 아직도 뭔가를 숨기려고만 하고 있고…. 카츠야는 자신이 타츠야를 위해 몰래 해온 노력이 들통나자 부끄러워한다. 그리고 계속 말을 잇는 파오푸.

파오푸: *아마노야말로 널 만나고 싶다는 일심만으로 문장을 버리고 위험을 감수하면서 여기까지 왔다구…. 물론 그녀를 노렸던 건 그쪽에 있는 어떤 바보였지만 말야.*

우라라: *윽….*

파오푸: *이제 혼자서만 열내는 건 그만두어도 되지 않을까…?*

타츠야: *난… 당신의 동생이 아냐….*

카츠야: *무슨 의미냐!? 넌 내 동생이야!! 무슨 일이 있던지 간에도 말이다!!*

우라라: *자, 진정해 스오우.*

타츠야: *말하면… 도와주겠어…?*

마야는 괴로운 표정을 짓고…. 타츠야는 아라야 신사로 가겠다고 하며 일행에게 따라오라고 한다.

아라야 신사~이와토 산

타츠야의 말대로 아라야 신사에 가보자.

카츠야: *여기가 도대체 뭐라는 거냐…?*

타츠야: *….*

그 때 갑자기 마야가 주저앉는다. 우라라는 마야를 걱정하고…. 또 다시 어떠한 장면을 떠올리는 마야.

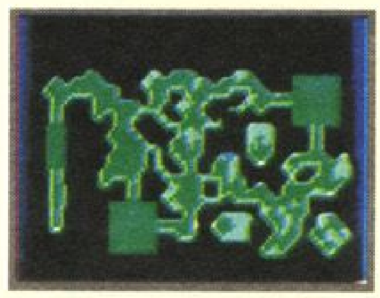
세일러복의 소녀: *타츠야! 타츠야!! 타츠야, 들려!? 부탁해… 대답해 줘! 타츠야!!*

미친 것 같은 소년: *…히. …이히… 히히! 히히히히히!!*

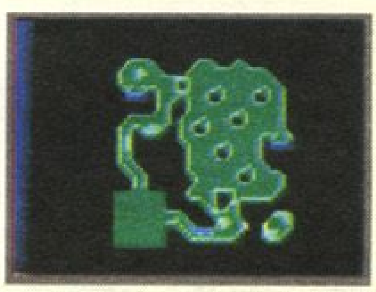
세일러복의 소녀: *타츠야… 도망쳐! 도망치라고!!*

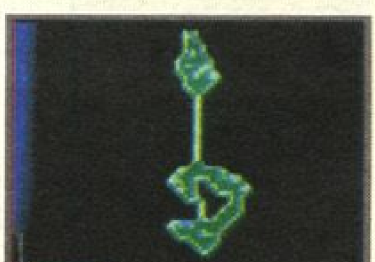
의외의 기억에 마야는 놀란다. 타츠야는 마야의 안에도 '저쪽 편'의 기억이 있음을 확인한다. 마야는 일행에게 아까 보았던 장면을 설명해준다. 카츠야는 이곳에서 방화가 일어난 적은 없다고 하지만 타츠야는 이쪽 세계에서만 그런 것이라고 한다. 그리고 이번에는 이와토 산으로 간다고 한다. 타츠야를 따라서 이와토 산으로 향하자. 이와토 산 동굴입구로 들어가면 타츠야가 일행에게 조언을 해준다.

타츠야: *여기는 사람의 무의식에서 잠자고 있는 기억을 비추는 장소다…. 알리고 싶지 않은 과거를 들키고 싶다면 따라와라….*









이제 동굴 안을 탐색해보자. 이 안의 적들은 물리공격보다는 주로 마법공격을 해 오니 참고해두자. 지하 1층에서 길을 따라 남쪽으로 가다보면 거울의 샘이란 곳으로 갈 수 있다.

에리: *마키, 브라운이랑 마크들은 아직 안 왔어?*

마키: *응, 아직 사에코 선생님이랑 같이 있어. 유카가 울음을 터트려서 곤란한 것 같아.*

난조: *난 괜찮아. 오늘로 마지막이니깐…. 시간은 얼마든지 있어도 부족하겠지….*

에리: *많은 추억이 담겨있는 학교잖아….*

마키: *하지만 영국유학이라니…. 너무 멀어….*

난조: *그래, 이제 만날 수는 없겠지. 하지만… 우리들 사이의 거리는 어디로 가든 변하지 않을 거야….*

피어스를 단 소년: *…그렇군.*

마츠오카: *모시러 왔습니다.*

마키: *그럼 모두 함께 약속하자! 모두가 꿈을 이루고 난 후에 다시 모이기로 말야!*

난조: *훗… 좋은 제안인데…. 난 반드시 일본 제일의 남자가 되겠어. 너도 나에게 뒤지지 않는 꿈을 이루기 바래. 약속이야.*

피어스를 단 소년: *그래… 약속할게.*



▲에리 루트에서 등장했던 소년

난조: *그래… 약속했었지…. 지금까지의 난 일본 제일의 의미도 모른 채 번민하고 있었는지도 몰라…. 내가 이제부터 갈 길은 깨끗하기만 해서는 안돼. 이론으로는 알고 있다고 해도 감정인가…. 당신들과 지냈던 시간이 그걸 용서하지 못했던 거야…. 그러니까 무의식적으로 도망치고 싶다고 생각한 걸지도 몰라…. 난조 케이라고 하는 자신에게서…. 하지만 지금은 달라. 항상 바르다고 생각하는 것만을 믿고 나갈 거야. 난조 케이인 채로….*

타츠야는 이 것이 샘의 힘이라며 돌아가고 싶으면 지금이라도 가라고 한다. 대화가 끝났으면 타츠야가 나갔던 곳을 통해서 다시 동굴 안을 탐색하자. 참고로 거울의 샘에서 나온 후 동쪽의 벽에 있는 나무 널빤지 같은 것을 조사하면 숨겨진 방으로 들어갈 수 있고 귀중한 아이템을 얻게되니 꼭 들어가보자. 길을 따라 계속 가다보면 또다른 거울의 샘에 도착하게 된다.

에이키치: *이 바보녀석! 도대체 이 학교는 뭐야! 왜 내가 이런 꼴이 되야 하는 거지!?*

리사: *세븐스에 가는 건데도 그런 문장 따위를 붙이고 다니니까 그런 거야!*

에이키치: *뭐라고!? 처음부터 말하자면 네가 조커 따위를 불러냈기 때문에 이렇게 되어버린 거잖아! 책임감을 가지고 어떻게 좀 해봐!!*

리사: *윽! 하지만 어쩔 수 없었다구! 저렇게 될 거라곤 생각지도 못했으니까! 뭐야! 남의 팬티를 벗기고 기뻐하는 변태 색골 팬티 번장이 훌륭한 척이나 해대고 말야!! 이 팬티 번장! 팬티 번장! 팬티 번장! 팬티 번장!*

에이키치: *네 녀석이야말로 외국인인 주제에 조잘조잘 일본어로 떠들기나 하고! 게다가 영문모를 이상한 말까지 사용하잖아! 넌 도대체 어떻게 되먹은 녀석이야!? 좋아, 내가 알기 쉽게 이름을 바꿔주지! 넌 오늘부터 「긴코」다! 긴코! 긴코! 긴코! 긴코!*

긴코: *넘 싫어! 싫어싫어싫어! 그렇게 추한 별명 붙이지마!*

그후 마야와 유키노가 들어온다.

타츠야의 목소리: *자신이 원하는 것을 이루어준다는 소문이 퍼져있던 조커 저주를 한 우리들은…. 그 조커에게서 복수를 선언받고 타겟이 되는 꼴이 되었지. 그리고 조커와 연관되어 있었다고 하는 교장을 찾고 있을 때에…. 취재중이었던 마야 누나가 우리들 앞에 나타났지…. 우리들은 함께 조커를 쫓기로 했어….*

카츠야: *무슨 말을 하는 거야…? 아마노가 학교를 방문한 건 '사람을 죽인다'라는 조커 저주를 취재하기 위해서였어. 그리고 교장실에서는 교장의 살해사건이 일어났다고….*

타츠야: *아직 모르겠다는 건가…? 지금 보고 있던 건 '저쪽 편'…. 이 세계와는 다른 세계의 기억이야…!*

카츠야: *다른 세계…라니!?*

타츠야: *나는 그 세계에서 왔지…. 그러니까 당신이 알고 있는 타츠야가 아냐…! 난 '이쪽 편'에서의 내 몸을 빌리고 있는 것뿐이지…. 그 속은 '저쪽 편'의 나라고…!*

샘에서 나와서 이번에는 바로 남쪽을 조사해보면 아까 전과 같은 숨겨진 방을 발견할 수 있다. 또한 그곳에서 서쪽으로 얼마 안 떨어진 곳에도 숨겨진 방이 있다. 그 방도 조사한 후 서쪽의 길을 따라가면 지하 2층으로 이어진 통로가 있다.

지하 2층에서는 도중에 길게 이어져 있는 굴을 지나게 된다. 굴을 빠져 나온 후 북쪽으로 올라가다 보면 트릿슈의 샘도 있으므로 필요한 사람은 회복을 꼭 해놓자. 그리고 다시 굴을 지나서 서쪽으로 가면 바닥에 떨어지는 구멍이 많으므로 그 전에 꼭 세이브를 해두자. 구멍으로 떨어진 곳에는 바닥에 함정만 많을 뿐이니 만약 떨어졌다면 동쪽의 계단을 통하여 서둘러 지하 2층으로 돌아가자. 구멍이 있는 지역에서 북서쪽 방면으로 향하면 곧 거울의 샘에 도착하게 된다.

스도우 타츠야: *하하하하!! 아퍼… 아프다구!! 이 빌어먹을 꼬마… 또… 괘씸한 짓을 했군!! 네 녀석도! 너도! 그쪽의 여자도!! 나를 이런 산구석에 처박아놓은 아버지도!! 모두 다 함께 죽여주마!!*



▲이 녀석은 여전하다

타츠야의 목소리: *우리들에게 원한을 품은 조커는 '가면당'이라고 하는 비밀결사의 두령이었어…. 스도우 타츠야는 그 간부였었지…. 가면당은 사람들로부터 '이데얼에너지'라고도 하는, 꿈을 꾸는 마음을 모았지. 그래서 인류의 진화와 멸망을 설명했던 '마이아의 탁선'이라고 하는 예언의 성취를 계획하고 있었어…. 우리들은 스도우와 키치에이…사사키 긴지 등을 포함한 가면당의 간부와의 전투로 그걸 알았다….*

파오푸: *그렇다면…. 아마노의 데자뷰는 전부 다른 세계에서의 기억이었단 말인가…?*

카츠야: *아마노와 스도우 타츠야도 너와 같은 세계에서 왔다는 거냐!?*

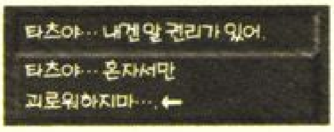
타츠야: *그건…정확한 표현이 아냐…. 스도우는 '순수'한 '이쪽 편'의 사람이었지…. '녀석'이 '저쪽 편'의 존재를 알아낸 후에 멋대로 이용한 것 뿐이야….*

우라라: *그럼 어떻게 되는 거지!? 마야는 그 세계에서 온 게 아니잖아? 왜 마야에게만 '저쪽 편'이라는 것의 기억이 있는 거지? 우리들에게는 없잖아!?*

타츠야: *여러가지 이유가 많아…. 역시 이 이상은 알려고 하지 않는 편이 좋아….*

카츠야: *멍청한 녀석…! 이대로 물러나게 하겠다는 거냐!*

타츠야: *돌이킬 수 없게 될지도 모른단 말야!*



타츠야: *….*

이제까지는 알지 못했던 사실들에 대해 서서히 알아가는 마야 일행. 샘에서 나와서 남쪽으로 쭉 내려가면 숨겨진 방이 있으니 아이템을 얻고 다시 길을 따라서 가자. 그럼 지하 3층으로 내려갈 수 있다. 내려온 곳 바로 동쪽에는 숨겨진 방이 있으니 참고. 그 반대쪽으로 가면 거울의 샘이 있다.

준: *난…. 계속… 악몽을 꾸고 있던 걸까….*

긴코: *다행이야…. 정말로…. 다행이야….*

에이키치: *빌어먹을 녀석…. 걱정이나 끼치구 말야….*

준: *타츠야…. 계속… 가지고 있었던 거야…?*

타츠야: *물론이지….*

준: *움직이고 있어…. 그날부터… 멈췄을 터인데…. 아아… 약속해 놓고선…. 계속…계속 함께 누나를 지키자고…. 난…난…!*

마야: *….*

준: *네모피라 꽃…. 미안해… 누나…. 미안해… 타츠야…. 나는… 난…. 우와아아아아아…!!*

타츠야: *아니…!? 페르소나가… 떨고 있어…!?*

???: *못 봐주겠군. 가면당의 두령이 적의 동정이나 받고 있다니 말야.*

타츠야의 목소리: *조커는…. 거짓된 기억에 조종당하고 있던 우리들의 친구… 바로 쥰이었지…. 아니… 준 뿐만이 아냐…. 에이키치… 리사… 마야 누나… 그리고 나…. 우리들 모두…. 10년 전에 스도우가 일으킨 방화사건에 의해서 뿔뿔이 흩어질 수 밖에 없었던, 가면당 놀이의 동료였었지…. 마야 누나는 우리들에게 꿈을 꾼다는 것의 소중함을 가르쳐 주었어…. 언제나 5명은 함께 지낼 거라고…. 모두 그렇게 생각했지…. 하지만 마야 누나가 집안의 사정 때문에 마을을 떠나게 되었어…. 참지 못했던 우리들은 마야 누나를 신사에 가둬 놓았지…. 그런데 바로 그곳에 스도우가 불을 질렀던 거야…. 마야 누나가 죽었다고 생각한 우리들은 두려움을 느낀 탓에 각자 무의식의 바닥 속에 기억을 묻어 두고… 뿔뿔이 흩어지기로 했지…. 그리고… 그걸 부인하고 계속 기억하고 있었던 쥰은 조커가 되었다. '녀석'에게 조종당한 쥰은 진화라고 하는 이상과 맞바꾸어 세계를 파멸시키려 했지….*

우라라: *비슷해…. 이 얘기, 신세숙과 싸우고 있는 우리들의 상황과 비슷하지 않아…?*

카츠야: *쥰을 조종했다고 하는 '녀석'은 누구지…?*

타츠야: *겉모습은 쥰의 아버지였지만 속은 전혀 달라…. 다가오는 혼돈… 날리트호테프…. 녀석은 필레몬과 대립적인 존재이지…. 우리들 인간의 마음속에 숨어들어 운명을 조롱하는 거대한 그림자…. 녀석의 목적은 '저*

쪽 편'에서 일어났던 일은 똑같이 '이쪽 편'에서도 일으키려 하는 것이지…. 신세숙은 그 꼭두각시에 불과해….
파오푸: 너희들의 세계와 똑같은 일을 일으키려 하다니…. 무슨 속셈이지…?
타츠야: …. 그건 곧 알게 돼….

뜻밖의 사실에 놀라움을 금하지 못하는 일행. 샘에서 나와 길을 따라가면 내려가는 통로가 있다. 지하 4층에서는 별다른 문제없이 계속 북쪽으로 길을 따라 가면 거울의 샘에 도달한다.

필레몬: 아버지를 연기하더니 정이 생겼나보지? 다가오는 혼돈… 날라트호테프여. 이것으로 내가 말했던 것들을 이해할 수 있을 것이다.
날라트호테프: 훗…. 확실히 이 녀석들이라면 우리들에게 있어서도 좋은 관찰대상이 될 지도 모르지….
긴코: 무슨 말이야… 필레몬!?
필레몬: 우리들은 사람들에게 있어서 그 마음의 근원…. 보편적 무의식의 화신이며 표리일체한 존재다…. 우리들은 계속 여기서 인간들의 삶을 보아 왔지…. 난 강한 마음을 가진 자를 인도하고, 서서히 다가오는 혼돈은 약한 자를 나락으로 끌고가기 위해서다. 이 모든 것은, 모순을 안고 있는 인간의 마음이 완전한 존재로서 진화할 수 있는 지의 여부를 알아내기 위해서이기도 하지. 자네들은 그 가능성을 보여줬다. 자네들 같은 사람이 늘어난다면 언젠가 사람은 자신의 존재 의의를 알게 되고 완전한 존재가 될 테지.
타츠야: 전부…. 전부… 당신들이 꾸민 일이라는 거야!?
날라트호테프: '당신'이라고 확실히 가리켜 줬으면 좋겠군. 이 녀석은 단지 지켜보기만 할뿐이니까. 하지만… 난 달라.

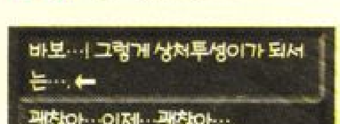


갑자기 마야가 창에 찔리고 만다.

마야: …?
타츠야: 마야 누나!!
에이키치: 젠장!! 긴코!! 빨리 마법으로 어떻게든 해봐!!
긴코: 이미 하고 있다고!! 하지만… 하지만… 피가 멈추지 않는 걸 어떡해!! 어째서… 어째서 마법이 안 듣지!? 필레몬!?
필레몬: 날라트호테프여…. 넌 이것 때문에 성창(聖槍)의 전설을….
나랄트 호테프: 일찍이 그 창에 찔렸던 예수의 유체에서는 피가 멈추지 않고 계속 흘러나왔다고 하지. 너희들 인간이 2천년 동안이나 입에 담아왔던 전설… '소문'이다. 그 여자가 치명상이라면 틀림없이 효과가 있다는 말이 되겠지?
마야: …. ….
타츠야: 어서 잊어버려… 라고…? 말도 안 되는 소리하지마…!! 결코 잊을 순 없어…!!
마야: ….
타츠야: 그래… 이루고 말고…. 마야 누나가 가르쳐 줬지…. 자신의 꿈 정도는 이루어 낼게… 그러니까…. 큭…!…. 아아아아아아아악!!!
날라트호테프: 크크… 누구라도 꿈을 이룰 수 있는 권리가 있다는 건가…. 마지막까지 환상에 젖어서 자신과 같은 이름의 여자를 바쳤다. 이게 이 여자의 꿈이야! 이어서 너희들 인간이 바라고 있던 멸망의 꿈을 이루어 주지!!


▲너무 심하게 웃는 거 아닌가…

타츠야: 기억이 난 건가….
마야: ….
카츠야: 그 후… 어떻게 됐지…?
타츠야: '오카무라 마야'라는 여자와 같은 이름을 가진 마야 누나가 죽어서…. 멸망의 예언은 성취되었어…. 우리들의 세계는… 하늘에 떠있던 스마루 시를 남기고 멸망했지…. 녀석과 싸웠던 보편적 무의식의 세계에서는 강한 상념이 현실로 되지…. 우리들은… 10년 전에 있었던 만남을 리셋함으로서 그때까지의 사실과 기억을 담보로 그곳에서 다른 가능성 세계를 만들었어….
파오푸: 그것이… 이 세계라는 말이군….
타츠야: 마야 누나는 자기에 대해서 잊으라고 했지…. 모든 것을 받아들여 앞으로 나아가라고…. 하지만… 우리들은 견딜 수 없었어…. 그래서 기억과 맞바꾸어 이 세계를 만들고 도망친 거야…. 절대로 잊을 수 없다는… 희박한 기대와 함께….
우라라: ….
타츠야: 쓸데없는 것이었지…. 그런 기대가 이루어 질 턱이 없어…. '이쪽 편'의 자신과 싱크로된 동료들은 '저쪽 편'의 일은 물론 서로에 대해서도 잊고 있지…. 이미 그런 건데… 난….
파오푸: 그래서 아마노와 쥰을 비롯한 사람들은 '저쪽 편'에 대해서 기억을 하지 못하는 거군….
난조: 순수한 '이쪽 편'의 사람인 우리들에게 '저쪽 편'의 기억이 없는 건 당연하겠지….
타츠야: 하지만 그것도 변하려고 하는 중이야…. '녀석'은 내가 특이점이라고 했어…. 이 세계는 우리들 5명의 기억이 리셋이라는 법칙에 의해 성립되어 있지…. 우리들 전원이 기억을 되찾는다면 두 세계를 잇고 있는 경계의 왜곡이 커져서 이 세계 자체가 사라져 버린다…. 이 이상 마야 누나가 관련되어지는 걸 원치 않아…. 알겠지…. 물러나 있어 줘….
파오푸: 무슨 말이었을까… 세리자와…?
우라라: …아이를 속이는 건 어른의 특권이라는 말 아니었어?
카츠야: 아니…. 아이들의 부주의에 대한 책임을 지는 것이 어른의 역할이라는 말이야….
타츠야: …. 속였군….



마야는 타츠야의 뺨을 때린다.



타츠야: 나, 난…!

한 대 더 맞는 타츠야.

타츠야: 미안…. 알았으니까… 화내지마….

이 모습을 본 난죠는 자신이 물러날 때가 되었다고 말한다. 이제 난죠는 파티에서 빠지고 대신 타츠야가 동료로 들어오게 된다. 그 전에 페르소나가 꽉 찼다면 몇 개를 빼서 빈 공간을 만들어야 한다. 일행은 트리프네란 곳으로 향한 타츠조우를 어떻게 찾아야 할 지 고민한다. 하지만 타츠야의 말에 의하면 트리프네는 소문으로 만들어진 곳이라며 사람들에게서 소문을 들으면 알아낼 수 있을 것이라고 한다.

거리의 사람들의 이야기를 들으면 지하철 공사현장에서 어떤 유적이 발견되었다는 사실을 알 수 있다. 그럼 나리우미 구역의 지하철 공사현장으로 향하자. 그전에 무기나 방어구 등의 정비를 확실히 갖춰놓자.

지하철 공사현장

공사현장에 있었던 지하철 안에는 식료품 등을 나른 흔적이 있었다. 한편 의외로 마야가 지하철의 운전을 맡는다. 유적으로 향하는 도중에 우라라가 타츠야에게 질문을 꺼낸다.

우라라: 저기, 타츠야…. 신경이 쓰여서 물어보는 건데…. 어째서 너만 '저쪽 편'에서의 일을 기억하고 있는 거니?
타츠야: ….
파오푸: 말하고 싶지 않은 거라면 안 말해도 돼…. 그것보다…. '저쪽 편'에서 우리들은 어떠했지? 당연히 존재하고 있었겠지?
타츠야: 형은 변함없이 똑같아…. 우라라씨는 사기범에게 속았고…. 당신

은 인터넷에서 소문을 모으고 있었다는 것 정도 밖에는 모르겠어….

파오푸: '저쪽 편' 에서도 마찬가지였나….

타츠야: …. 어른의 생활이란…괴로운 건가…?

파오푸: 응?

타츠야: 아니… 아무 것도 아냐…. 그냥 잊어 줘….

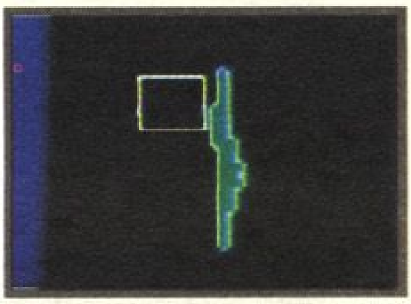
파오푸: 그러는 넌 어떻지…?

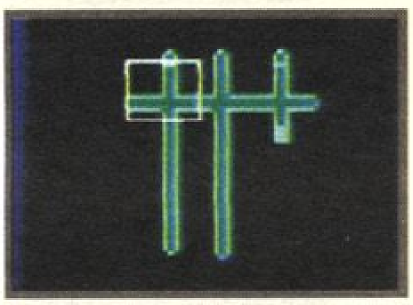
타츠야: ….

파오푸: 마찬가지야…. 결코 좋은 일이 아니지. 아픔이… 늘어만 갈 뿐이지….

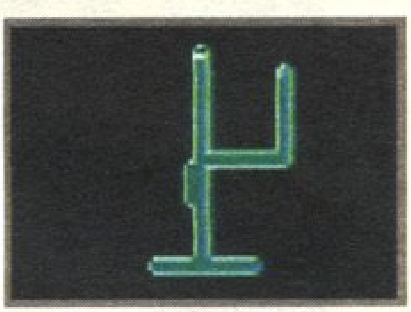


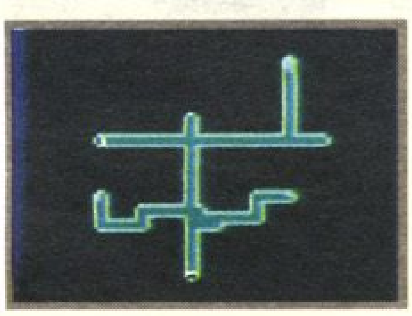
파오푸의 말을 들은 다른 사람들은 침묵할 수밖에 없었다. 곧 지하철 공사현장에 다다르게 된다. 그리고 파오푸는 타츠야한테는 남은 시간이 많으니까 좀 더 여유를 갖고 살아가라는 충고를 해준다.











이제 공사현장을 지나서 유적까지 가야한다. 그전에 여기서 지하철을 타고 다시 마을로 돌아갈 수 있으니 참고해두자. 공사현장에 들어가서 한 구역을 지난 다음에 동쪽 벽면에서 스위치를 발견할 수 있다. 이 스위치를 누르면 가동 다리가 열렸다고 찍힌다. 다리를 지나면 길이 네 갈래로 갈라지는 곳이 나온다. 여기서 각각 서쪽과 동쪽 끝에는 밑으로 내려가는 곳이 있다(동쪽은 아이템).

서쪽으로 내려간 장소에서는 북쪽에 리프트가 있으니 타고 내려가자. 그리고 북쪽으로 계속 가다가 두 번째 사거리에서 서쪽으로 가면 리프트가 있다. 그리고 그 다음에는 북쪽에 있는 리프트를 지나서 오면 길이 동서로 길게 이루어진 곳이 있다. 북쪽으로 통하는 모든 통로 중에서 약간 서쪽에 있는 것만이 진짜 길이니 동쪽으로 갔다가 헛고생하는 일이 없도록. 그 리프트를 지나면 드디어 트리프네의 앞에 도착하게 된다.

아메노 트리프네

아메노 트리프네 제어실 안에서는 타츠조우의 연설이 진행중이었다. 그때 스가와라가 침입자가 있다는 낌새를 느낀다.

타츠조우: 스가와라군….

스가와라 육장: 예….

타츠조우: 트리프네는 자네에게 맡기겠네. 우리들은 어전과 함께 우테나에 올라가겠네. 푸치 데바를 준비해주게….

스가와라 육장: 예… 지금 곧 준비해두죠.

타츠조우: 그렇군… 자네는 악성병에 시달리고 있었지…. 어전은 자네의 노력에 대해 크게 기뻐하실 걸세. 필시 불노불사의 바램도 이루어주실게 틀림없을 걸세.

스가와라 육장: 오오…! 그거야말로 일해왔던 보람이 있군요!

타츠조우: 다소 신체적으로는 변화가 있을지도 모르지만….

스가와라 육장: 예…?

마야 일행은 유적의 입구로 접근한다.

파오푸: 정말 놀랍군…. 이렇게 거대하다니….

타츠야: 마을을 태우고 날아갈 정도니까….

우라라: 이건 신이나 우주인들의 배라는 소문이잖아…? 뭔가 굉장한 함정이라도 있으면….

타츠야: '저쪽 편' 에서 시발바라고 불렸던 이 배에서는 나쁜 생각이 현실로 되지…. 불필요한 생각은 안 하는 게 좋아.

카츠야: 어떻게 그런 일이….

타츠야: 사람들의 공포… 불안… 기대…. 그것이 소문의 형상을 빌려서 만들어낸 이 배는 무의식의 세계의 현신이야…. 필레몬은 무의식의 세계에서는 생각이 현실로 된다고 말했지…. 아마 그런 이유 때문일 거야….

우라라: 그럼 즐거운 일을 생각하면 되겠네. 너무 쉽잖아?

타츠야: 아니… 여기는 녀석의 마음대로 되는 곳…. 아무 것도 생각하지 마….

갑자기 위기에 처한 마야 일행.



▲마야를 눈여겨보도록

카츠야: 아, 안돼…! 문이 열리지 않아!?

파오푸: 앗뜨거! 어찌된 거야!? 세리자와! 너 무슨 이상한 생각을 했구나!!

우라라: 앗뜨거! 나, 난 아냐!!

타츠야: …미안해. 공연히 알고 있던 것이다 보니까… 그만….

파오푸, 우라라: 무, 뭐라고!?

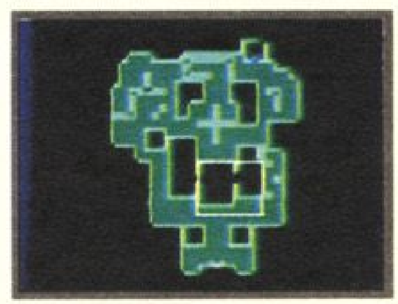
카츠야: 생각해 버린 일을 가지고 말해봤자 아무 소용없어! '저쪽 편' 에서는 어떻게 했지, 타츠야!?

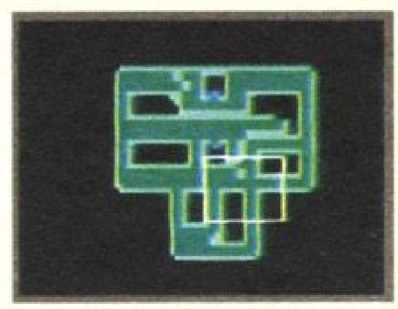
타츠야: …달렸어.

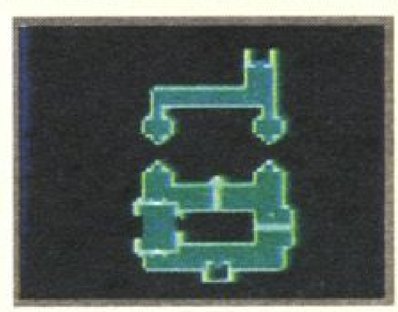
파오푸, 카츠야, 우라라: 뭐어!?

타츠야: '마음과 생각을 자제하면 오븐 속이라도 시원하다!' … 라고 마야 누나가 말했거든.

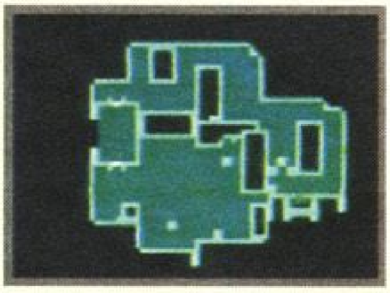
할 수 없이 울며 겨자 먹기로 달리게 되는 일행. 파오푸는 자신과 어울리는 상황이 아니라며 투덜대지만 결국 달려서 출구에 도착한다.

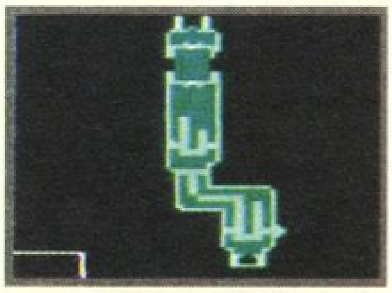


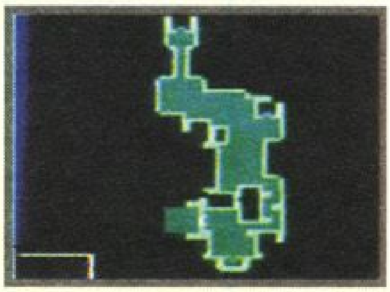


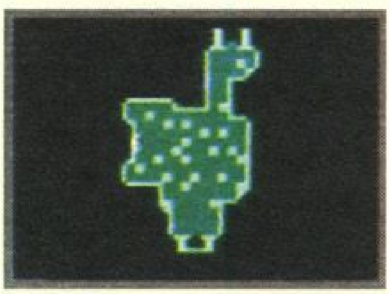












간신히 아메노 트리프네의 지하 1층에 다다른다. 이 곳은 주변의 이상한 구조물들로 인해서 길을 알아보기가 약간 까다로우므로 지도를 잘 이용하자. 우선 북동쪽에 리프트가 있으며 그것을 타면 지하 2층으로 간다. 바닥에 함정이 있는데 이 함정들은 일행이 접근하는 방향에 따라 일정하게 자동으로 나타나게 되어있다. 지하 2층에서는 동쪽으로 약간 돌아서 북쪽으로 가야 다음 리프트가 있는 곳에 도착할 수 있다.

지하 3층에서는 어떤 빛나는 장치를 보게 되는데 그 위로 올라서면 건너편으로 워프되어 진다. 남서쪽에는 '조매(嘲罵)의 방'이란 곳이 있다.

카츠야: *이건… 천주군 녀석들인가. 함정에 걸린 것 같지만….*

우라라: *이것도 그 날… 뭔가 하는 녀석이 한 짓이지? 이상하잖아? 어째서 부하들까지 죽이는 거지…?*

타츠야: *신세숙 녀석들도 트리프네의 비밀은 알지 못했다는 증거지…. '녀석'에게 있어서 모든 인간은 꼭두각시에 지나지 않아…. 분명히 놈들은 '녀석'의 존재사실조차 모르는 거야….*

처참한 광경을 목격한 후에 파오푸가 서있는 곳 옆에 있는 문을 통해 나가자. 리프트를 그냥 지나치고 진행하면 아이템 상자가 있지만 길을 돌아가야 한다는 것을 참고하자.

지하 4층에서는 길을 가로막고 있는 빛의 막이 사라지거나 나타나는데 길이 열린 틈을 타서 북쪽으로 가면 다시 워프 장치를 볼 수 있다. 워프하면 지하 5층의 한복판에 놓이게 되는데 그 자리에서 북서쪽으로 가다보면 '규탄(糾彈)의 방'이란 곳으로 갈 수 있다.

우라라는 갑자기 주저앉더니 조금만 쉬어가자고 한다. 파오푸는 따라오지 않으면 버리고 가겠다고 하고…. 그러나 곧 모두들 휴식할 장소가 필요하다는 걸 느끼게 된다. 그 때 타츠야가 벨벳 룸과 샘이 여기에 있다고 말한다. 하지만 해로운 것이라면 몰라도 왜 일행에게 이로운 것까지 생각대로 나타나게 되는 걸까? 타츠야는 녀석이 놀고 있는 거라고 하는데…. 어쨌든 이로운 것이라면 맘껏 이용해 주자는 파오푸의 말에 따르기로 한다. 남겨진 마야와 타츠야는 구석에 같이 앉는다. 한동안 서로 말이 없는 두 사람. 그 때 갑자기 타츠야가 일어난다.



타츠야: *이것이…벌의 무거움인가…. 신경…써주지 않아도 괜찮아….*

이때 등장하는 이상한 녀석들.

타츠야: *아…니…!?*

메탈 리사: *어째서…. 어째서 칭양(타츠야를 가리킴)만 마야의 곁에 있는 거야!?*

메탈 에이키치: *너무하잖아… 타츠야…. 우리들은 어찌되든 상관없다는 거야?*

타츠야: *물러나 있어…! 이건… 나의 마음이 불러낸 환상이야…!! 큭…!*

메탈 쥰: *타츠야…. 함께 마야 누나를 지켜내자고 약속했던 건… 거짓말이었니…?*

타츠야: *….*

메탈 쥰: *괜찮아…. 이제 더 이상 혼자서 괴로워하지 않아도 돼….*

메탈들과 함께 사라져버리는 타츠야. 뒤늦게 나온 일행은 마야에게 자초지종을 듣고 서둘러서 타츠야를 찾기로 한다. 이제 건너편의 문을 통하여 이곳을 나서자. 타츠야가 없어졌으므로 앞으로 전투에 약간 고생해야 할 것이다. 동쪽으로 이어진 통로를 따라가다 보면 곧 엘리베이터 앞에 다다르게 된다. 이 엘리베이터로는 지하 5층에서 지하 8층까지 다닐 수 있게 되어있다. 그럼 우선 지하 6층부터 차례로 조사해보자.

지하 6층에서는 워프 존을 이용해서 북쪽으로 갈 수 있는데 도중에 카츠야가 타츠야의 기운을 느낀다. 그리고 곧 '가책의 방'을 발견할 수 있다.

메탈 에이키치: *'여러가지 일이 있었지만 다시 만나서 기뻤어…'.*

메탈 리사: *'칭양…. 날 잊지 말아줘…'.*

메탈 쥰: *'난 잊지 않을 거야…. 저지른 죄도, 너도, 모두들도…'. 타츠야… 잊지는 않았겠지?*

타츠야: *잊지… 않았어….*

메탈 리사: *하지만… 굉장히 중요한 약속을 깨트려 버렸잖아…?*

메탈 에이키치: *그래서… 괴로워하고 있는 거지…?*

타츠야: *미안해….*

메탈 쥰: *타츠야… 이제 괴로워하지 않아도 돼…. 곧 편해질 거야….*

타츠야: *쥰… 벌은… 받겠어…. 하지만… 지금은 안 돼….*

카츠야: *타츠야!!*

파오푸: *칫… 물리공격은 안 통하는군!*

타츠야: *…!*

메탈 쥰: *괜찮아… 이제… 편해질 수 있어….*

타츠야: *벌은 받겠어…. 그러나… 지금은 안 돼…!*



▲정신을 차린 타츠야

보스 메탈 쥰(LV 57), 메탈 리사(LV 57), 메탈 에이키치(LV 57)



앞에서도 보았듯이 이들에게 물리공격은 통하지 않는다. 따라서 오직 마법공격으로만 처리해야 한다. 우선 메탈 쥰은 매료상태를 추가시키는 강력한 전체 공격마법을 쓴다. 하지만 이것은 그렇게 많이 사용하지는 않으니 그나마 다행. 메탈 쥰은 주로 메디라마를 써서 자신들의 HP를 회복시키니 그를 제1공격 목표로 삼자. 메탈 리사는 물리공격력 상승 등의 보조마법을 수시로 사용하며 가끔씩 마하 마그다인도 걸들여서 쓴다. 또한 쥰과 마찬가지로 잘 쓰지는 않으나 강력한 전체 공격 마법이 있다. 메탈 에이키치는 즉사마법이나 그 효과가 추가된 강력한 전체 공격마법을 주된 공격으로 사용해오며 물리공격도 많이 해온다.

일단 이 전투에서는 가급적 물리공격에 약한 페르소나를 사용하지 않는 편이 좋다. 왜냐하면 메탈 리사의 보조마법에 의해 적들의 물리공격력이 상상을 초월하기 때문이다. 하지만 물리공격에 약하더라도 마법공격을 반사시키는 등의 특성이 있는 페르소나는 꽤 도움이 된다. 그리고 매 턴마다 수시로 전체 회복마법을 걸어두도록. 전체공격을 맞을 경우가 많으므로 언제나 파티 전체의 HP상황을 체크해 두어야 한다(메디라마가 좋다). 참고로 공격마법을 쓸 때는 메탈들의 공격마법을 잘 보아두고 그와 반대되는 상성으로 공격하면 아주 효과가 있다(메탈 에이키치는 화염계, 메탈 리사는 질풍계로 공격하면 좋다). 어쨌든 회복마법을 쓰는 메탈 쥰을 가장 먼저 처리하고 약한 면인 메탈 리사를 마지막에 처리하는 것이 무난하다.

카츠야: *칼 같은 건 자루를 함께 가지고 다니라고 가르쳤을 텐데….*

타츠야: *미안해….*

카츠야: *아무 말 하지마. 동생은 이 정도로 머리를 숙인다던가 하지는 않았으니까….*

타츠야: *아냐…. 내 속에서 잠자고 있는 '이쪽 편'의 나도 똑같이 느끼고 있는 것 같아….*
카츠야: *그래….*

그 말을 들은 카츠야는 눈물을 참지 못하고…. 들어온 곳의 반대편으로 나가면 리프트가 있으니 그것을 타자. 지하 7층에도 다가가면 나타나는 함정 지형이 있으니 조심하도록. 남쪽으로 내려가는 도중에는 지하 8층으로 내려가는 리프트가 있으며 더 진행하면 엘리베이터와 '전송의 방'이 있다. 안에는 어떤 장치가 있는데 타츠야의 말에 의하면 이것은 전송장치라고 한다. 그리고 그 장치의 이름이 '푸치 데바'라는 걸 알아낸다. 이 전송 장치에 올라서면 순식간에 아라야 신사까지 돌아갈 수 있다. 아이템의 소모가 심하거나 피해가 크다면 재정비를 위해 마을로 돌아갈 것을 권한다. 마을로 돌아갔어도 아라야 신사에 전송장치가 그대로 남아있으므로 다시 트리프네에 돌아올 수 있다.

지하 8층의 서쪽 부근에는 '트리프네 제어실'이 있다. 안에는 병사들이 죽어있으나 구석에는 아직 죽지 않은 사람이 있었다.

천주군 병사: *도… 도와줘…. 죽고 싶지…않아….*
카츠야: *…괜찮아… 당신은 죽지 않아…. 무슨 일이 있었던 거지…?*
천주군 병사: *…장군이… 괴물로… 모두… 당했다…. 딸에게… 전해줘… 꿈을….*

병사는 곧 숨을 거둔다. 그리고 뒤에서 이상한 소리가 나서 돌아본 일행 앞에 괴물이 나타난다. 곧 주위가 빛나더니 스마루 시 중앙에 한 성이 나타난다. 그리고 공중으로 떠오르는 스마루 시….



마야: *…!!*

우라라: *거짓말이지…?*
카츠야: *이런… 말도 안 되는….*
파오푸: *칫…!!*
타츠야: *큭… 아직 늦지 않았어…!! 스도우는 분명히 저 성에 있어…! 아직 '조룡의 신사(神事)'라는 일이 남아 있을 거야…!! 우리들은 아직 지지 않았어…!!*

보스 스가와라였던 것 (LV 60)



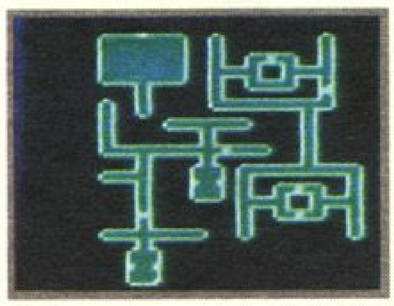
한 마디로 말해서 정말 짜증나는 녀석이다. 이 녀석은 매 턴마다 HP를 최대 775까지 회복한다. 따라서 실질적인 데미지를 주기 위해서는 이 녀석의 턴이 돌아올 때까지 매 턴마다 775이상의 데미지를 입혀야 하는데… 다행히 방어력이 자코 수준이라 지금까지 강력한 페르소나를 키웠다면 그만한 데미지는 가까스로 입힐 수 있다. 그러나 역시 더욱 쉽게 이기기 위해서는 막강한 데미지를 입히는 합체마법이 있어야 한다.
이 녀석의 또 다른 짜증나는 특징이 있는데 바로 타격계 및 미구계 물리공격의 데미지를 흡수한다는 것이다. 지금 상황에서는 우라라와 마야, 카츠야가 그에 해당되니 그들에게는 물리공격을 시키지 말자. 그런데 스가와라였던 것은 파티 전체를 대상으로 광폭상태로 만드는 공격을 해 오니 앞의 멤버들이 그 상태에 걸렸다면 즉시 치료해 주도록.
여기서 한 가지 좋은 방법이 있다. 무엇이냐 하면 타츠야가 광폭상태에 걸리면 치료하지 말고 그대로 놓아두라는 것. 레벨을 꾸준히 키웠다면 그 상태의 타츠야는 물리공격만으로 보스에게 500정도의 데미지를 입힐 수 있다. 여기에다가 공격력과 스피드 상승까지 해주면 더할 나위가 없을 정도. 운이 좋아 크리티컬이라도 난다면 1500정도까지 데미지를 입힐 수 있으니 그를 잘 활용하자. 보스의 공격은 그다지 강력하다고는 할 수 없으나 주의해야 할 것이 있다면 촉수(觸手) 공격이다. 이 공격은 아군 전체에게 데미지를 입히고 감전의 상태까지 추가로 받게 되므로 조심해야 한다.

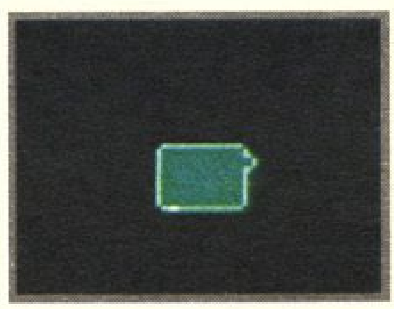
스가와라였던 그 괴물은 마야들의 공격을 받아 낭떠러지로 떨어져 버린다.

카츠야: *불사신인지 뭔 진 모르겠지만…. 나락의 바닥에서 영원히 괴로워해라…. 그곳이 네 녀석의 감옥이다!!*

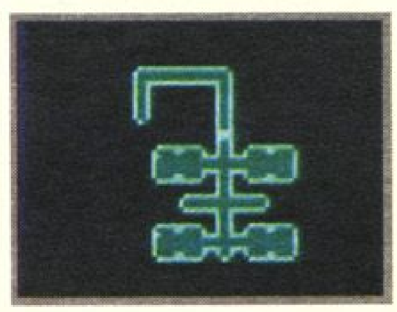
마야 일행은 이 배를 다시 지상에 가라앉게 하는 방법을 찾지만 어쩔 도리가 없다. 이대로라면 지상에서는 용들이 나와서 지구를 멸망시키게 되는데…. 카츠야는 타츠야의 말대로 스도우가 있는 성으로 가서 결판을 짓자고 한다. 아까 전송의 방에 있었던 전송 장치를 이용해서 아라야 신사로 돌아온 일행. 밖으로 나가보면 스마루 성이 보일 것이다. 스마루시 전체 화면으로 나가보면 나리우미 구가 없어진 것을 알 수 있는데…. 모든 준비가 모두 끝났으면 스마루 성으로 향하자.

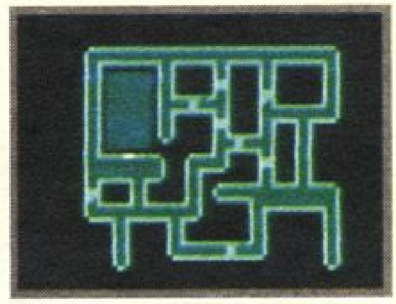
스마루 성

















입구의 앞에 있는 북두 칠성 모양을 이루고 있는 빛나는 기둥들이 워프 존이다. 그리고 동상 사이에서 빛나고 있는 워프 존은 스도우가 있는 곳으로 가는 것이지만 그 전에 알아내야 할 암호가 있다. 그 암호들은 북두 칠성 모양의 워프 존을 이용, 성 내부에 퍼져있는 각각의 석판들에서 알아낼 수 있다. 그럼 북두 칠성의 꼬리 쪽부터 차례대로 탐색해보자.

우선 워프해 온 곳은 스마루성 1층. 도착한 곳에서 서쪽으로 가면 다시 북두 칠성의 방으로 돌아가는 워프존이 있다. 좀 더 진행하다 보면 서쪽과 동쪽으로 각각 성 안과 이어진 워프존이 설치되어 있다. 하지만 어느 쪽을 이용하던지 간에 1층의 북쪽으로 워프되는 것뿐이다. 여기서 남쪽으로 내려가면 또 동서쪽에 워프존이 있는데 서쪽에 있는



워프존을 이용하면 통로에서 '빈랑자의 석판'을 발견할 수 있고 '빈랑(貪狼)'은 'そ'에 대응된다는 것을 알 수 있다. 남은 동쪽의 워프 존을 이용하면 아이템을 얻을 수 있다. 그런 후에는 다시 북두칠성이 있는 방으로 돌아와서 다음 워프 존으로 향하자.

3층에서는 진행하다가 ???라고 찍히는 부분이 있는데 그곳을 조사하면 비밀 통로로 들어갈 수 있으며 올라가는 계단이 있다. 그렇게 올라온 4층에서는 약간만 진행하다 보면 구멍에 빠져서 3층의 다른 곳에 오게 된다. 그리고 곧 '거문성의 석판'을 볼 수 있고 '거문(巨門)'은 'ん'이란 걸 알 수 있다.

4층의 석판은 '녹존성의 석판'인데 시작 부분에서 그리 멀지 않은 남동쪽에 있다. 여기서는 '녹존(祿存)'은 'じ'라는 걸 알 수 있다. 그 외에는 아이템 상자들만이 있을 뿐.

5층(남서쪽)에서는 약간 북쪽으로 올라간 곳에 '더러움 챔버의 방'이 있다. 그 방에서는 사람들에게서 모아진 죄의 사념들이 보관되어져 있다. 그 방의 서쪽의 길을 통해서 계속 진행하면 '무곡성의 석판'을 발견할 수 있다. '무곡(武曲)'은 'お'에 대응된다. 석판을 조사한 후에는 그 북동쪽에 있는 워프존을 통해서 되돌아가자.

이번의 5층(남동쪽)에서는 시작 지점에서 멀지 않은 곳에 '염정성의 석판'이 있다. '염정(廉貞)'은 'う'에 대응되는 것이었다. 석판이 있는 곳에서 조금만 남서쪽으로 가면 계단이 있으며 아이템을 얻을 수 있다(당연히 바닥의 액체는 밟으면 안된다).

6층의 시작 지점 부근에는 5층으로 내려가는 계단이 있는데 그곳에서 '문곡성의 석판'을 발견할 수 있다. '문곡(文曲)'은 'ょ(작은 글자이다)'에 해당되는 것. 그리고 다시 올라와서 북두칠성의 방으로 워프하면 끝.

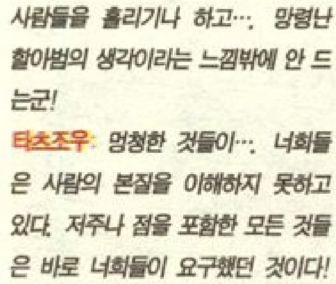
7층에는 북쪽으로 이어진 커다란 통로가 있는데 이곳에는 떨어지는 구멍이 있으므로 미리 세이브를 해놓고 지나가자. 통로의 끝에는 '파군성의 석판'이 있다. '파군(破軍)'은 'う'에 대응.

북두칠성의 일곱 군데를 다 조사했으면 중앙에 있는 마지막 워프존을 이용하자. 워프해 온 곳은 1층의 북서쪽. 그곳에서는 '반배의 간'이 있다. 여기서는 암호를 맞추어야 하는데 힌트는 지금까지 조사한 석판들에 적혀있던 문자에 있다. 각각의 단어와 대응되던 글자를 어떠한 순서대로 나열해야 하는데 그 방법은 암호를 맞추는 장치 바로 옆에 있다. 북두칠성 모양의 그림을 조사하면 '빈랑, 거문, 녹존, 문곡, 염부, 무곡, 파군'의 순이란 것을 알 수 있다. 이때 대응되던 글자는 일본어의 히라가나였지만 여기서의 입력은 가타카나로 해야한다는 것에 주의. 입력문은 'ソンジョウオウ', 즉 존성왕(尊星王)이 된다.

이제 문이 열리니 안으로 들어가자. 2층에는 우선 넓은 공간을 만날 수 있는데 여기에는 떨어지는 구멍이 있으니 세이브는 필수. 참고로 이 곳의 바닥에는 다른 것보다 큰 동그라미가 있는데 북두 칠성을 잇는 별들이라고 생각하며 그것들을 따라 지나가면 쉽다(문 앞에 있었던 북두칠성 그림을 잘 참고하도록).

동쪽에는 스마루 성 8층에 있는 천수각으로 향하는 워프존이 있다. 반대편으로는 북두 칠성의 방으로 돌아갈 수 있으며 통로 중간에는 '우테나의 방'이 있다. 그 곳으로 들어가 보면….

카츠야: *스도우…!? 네 녀석…!!*
파오푸: *드디어 미쳐버린 모양이군… 타츠조우!!*
타츠조우: *미쳤다고…? 미친 건 이 세상이다! 지금 이 나라를 휘젓고 있는 건 무엇인지 말해 봐라!! 건전, 권태, 무관심, 그리고 수많은 모순…. 아무도 개인으로서 전체를 생각해 보려고 하지 않아!! 그러니까 벌을 내리고 뜯어고치려는 거다!! 이 세계는 썩었어…. 법도, 제도도, 그리고 기생하며 지내는 모든 인간들도 마찬가지다!!*
카츠야: *…그리고 너도 마찬가지겠지!! 좀 더 그럴듯한 일을 꾸미는 줄 알고 있었는데, 네가 하고 있는 짓은 삼류 사기꾼이 하는 것과 다를게 없어!*
파오푸: *정말이지… 쓸데없는 저주로 사람들을 홀리기나 하고…. 망령난 할아범의 생각이라는 느낌밖에 안 드는군!*
타츠조우: *멍청한 것들이…. 너희들은 사람의 본질을 이해하지 못하고 있다. 저주나 점을 포함한 모든 것들은 바로 너희들이 요구했던 것이다! 밑을 보거라! 지금도 사람들은 날마다 길흉을 점치고 징크스에 신경 쓰며 행운이 함께 하기를 바라고 있지. 무의식으로 주력을 바라는 마음은 멈출 수 없어! 그 곳에 소용돌이치고 있는 힘도 마찬가지지!*
타츠조우: *자, 어전! 한층 더 죄가 깊은 우리 동포들의 더러움을 바쳤소! 지금이야말로 민초가 발생시킨 언령의 성취를 이룰 때이오!!*
우라라, 마야: *…거대해….*
타츠조우: *하하하!! 하하하하하!! 지*





룡이 여왜와 함께 세계를 멸망시키는 모습을 잘 보거라!! 지축은 기울고 지상의 우민들은 죽음에 절규하지!! 나는 역사를 움직였어!! 이 정도의 일도 이루지 못하는 삶이 뭐가 인생이냐!? 읏…!? 우우우우…어, 어전…, 왜 나까지!?

타츠조우까지 괴물로 변해버린다.

타츠야: 또 한 명… 타락했군….
파오푸: *못 봐주겠군… 타츠조우…. 사람을 기만하고 몰락시켜왔던 것의 끝이 겨우 그거냐!*
카츠야: *너의 죄와 더러움… 우리들이 없애주겠다!*



괴물을 물리쳐도 지룡과 여왜는 사라지지 않는다. 칼을 들고 어전에게 향하는 타츠야. 파오푸는 어전이 '녀석'이냐고 물어보지만….

타츠야: *그렇군…. 그놈을 죽이기 전까진 나오지 않을 셈이군….*
어전: *나의 잠을 깨우는 녀석은 누구냐!?*

보스 어전(LV 75)

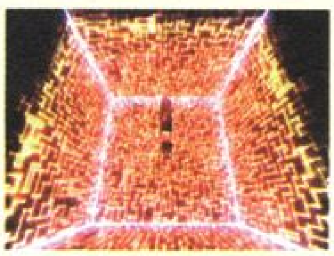


연이어서 등장하는 어전은 당연히 수인보다 세다. 가장 특징적인 것이 강력한 전체공격의 남발. 거의 모든 공격이 200의 데미지를 가뿐히 넘을 정도이니 신속한 회복이 중요하다. 그런데 이 보스에게 마법으로 공격하면 강력한 전체 공격을 자주 써오는 듯한 경향이 있으니 되도록 물리공격으로 처리하자. 이때에는 예전의 한 경우에서와 같이 타츠야에게 공격력 및 스피드 상승의 효과를 부여해 주면 아주 큰 효과를 얻을 수 있다. 보스의 방어력은 수인과 거의 마찬가지이므로 체력 관리에만 주의한다면 금새 쓰러트릴 수 있을 것이다.

파오푸: *이겼나…!?*

카츠야: *이럴 수가… 저건 뭐야…!?*





우라라: *여긴 어디지!?*

날라트호테프: *보편적 무의식의 나의 영역… 나의 세계다. 잘 왔다.*

카츠야, 마야, 파오푸: *타츠야…!?*

타츠야: *오오오오오옷!!*

날라트호테프: *크크… 그렇게 열내지 마라. 난 네가 마음에 들었거든. 어때, 잘 어울리지 않나?*

타츠야: *닥쳐라…!!*

날라트호테프: *싫은 모양이군. 만나고 싶다 길래 이렇게 나와 준 건데…. 넌 모순을 범하고 있군. 그런데 너희들은 인생에 있어서 '삼독'이라는 걸 아나? '분노', '무지', '집착'…. 그 외에도 말하는 방법은 여러가지 있지만 말야. 그것들, 너희들이 당연한 듯 가지고 있는 것이 나의 힘의 근원이지. 알겠나? 그 하찮은 머리들로 잘 생각해 보라구.*

카츠야: *우리들 인간의 그림자…그 자체라고 말하고 싶은 거냐!?*

날라트호테프: *잘 맞췄다. 여기서는 그것들이 그대로 너희들에게 되돌아오지. 한 가지 최후의 게임을 열까 하는데.*

타츠야: *쥰… 에이키치… 리사!!*

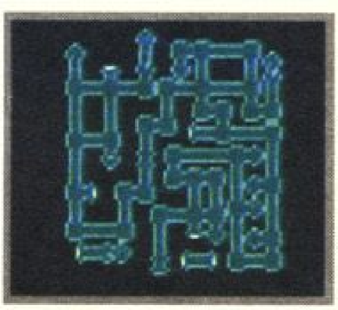
날라트호테프: *가르쳐 준 건 기억하고 있겠지? 이 녀석들이 '저쪽 편'을 기억해내면 리셋은 없던 일로 되지. 왜 그런지는 네가 가장 잘 알고 있을 텐데. 응? 특이점의 타츠야군?*

타츠야: *큭….*

날라트호테프: *너희들이 이 세계를 돌아다니다가 그림자를 억누를 힘을 보여줄 수 있다면 한 명씩 장난감을 되돌려 주겠다. 하지만 그렇게 할 수 없다면…. 한 명씩 그 기억을 불러일으켜서 너희들의 세계를 무로 되돌리겠다. 모든 것이 파산이지. 어서 힘을 내서 서둘러 보라고. 그리고 절망에 미쳐 가는 얼굴을 보여줘 봐. 크크크….*

모나드 만다라

이제 마지막 결전만이 남았다. 일행이 있는 곳은 모나드 만다라라는 곳의 입구. 여기서 나가면 그 중의 '이성의 계'라는 지역에 접어들게 된다. 이곳에서 등장하는 악마들은 당연히 최강급 밖에 없으니 전투마다 신중히 행동하자.



▲이성의 계

진행하는 도중에 문이 보이지만 신경 쓰지 말고 길을 따라 계속 진행하자. 두 번째로 등장하는 문은 마찬가지로 시선도 주지 말자. 만약 그 문으로 들어가게 되면 왔던 길을 되돌아가야 하니 번거로운 신세가 된다. 문을 지나가서 북서쪽으로 향하면 곧 '이성의 방'에 다다르게 된다(반대쪽으로 가면 아이템).

일행의 눈앞에는 카츠야의 고등학교 시절의 모습이 비춰진다. 카츠야는 원래 다른 꿈이 있었지만 형사가 되기로 결심하고 진로를 바꾼 것이다. 그리고 그것은 예전에 있었던 아버지의 사건 때문이기도 하다.



섀도우 카츠야: *흥…. 후회는 여기서 극에 달한다. 인가….*

카츠야: *놀리지 마라! 난 후회 따윈 안 해!*

섀도우 카츠야: *훗… 거짓말쟁이는 도둑으로의 첫 걸음이지. 사실은 아버지와 동생을 귀찮게 여기고 있을 거다. 아버지와 동생이 없었다면 다른 길을 선택했을 테니까. 좋은 남자인 척하는 것도 힘들겠지…. 너의 가족에 대한 애정은 단지 역할일 뿐이야.*

카츠야: *결코… 그렇지… 않아….*

파오푸: *왜 그래, 스오우!? 똑똑히 말 해…!*

섀도우 카츠야: *또한… 넌 그 여자에게 반해 있지.*

마야, 타츠야: *…!?*

섀도우 카츠야: *동생 앞에선 자신의 마음을 숨기고 있을 뿐이지. 갖고 싶은 것이 있다면 그냥 가져버려. 이 이상 저런 동생을 위해 무엇을 해줄 필요가 없잖나.*

카츠야는 타츠야에게 총을 겨눈다.

우라라: *자…잠깐만 스오우!? 정신차리라구!! 마야, 어서 말려!!*

타츠야: *….*



카츠야: *타츠야… 가르쳐주지…. 이 놈이 말한 건….*

섀도우 카츠야에게 총을 쏘는 카츠야.

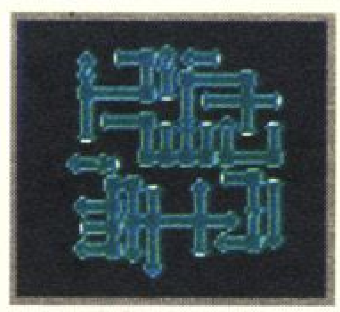
카츠야: *반은 맞았고 반은 틀렸어! 넌 한 가지 실수를 범했다…. 바로 그 얼굴로 우리 형제의 사이를 부정했다는 거야!! 방해되니까 어서 사라져라.*

섀도우 카츠야: *훗… 아쉽군.*

타츠야: *형… 나는….*

카츠야: *그런 얼굴 하지마…. 넌 내 동생이잖아…. 모두에게도 걱정을 끼쳤군… 이제 괜찮아.*

카츠야는 반은 맞고 반은 틀렸다는데, 그럼 맞은 건 뭘까(뻔하다)? 이제 맞은 편 문으로 나가자. 지나가는 도중에 있는 문에서는 아이템을 얻을 수 있다. 그 문이 있는 곳에서 머지 않은 곳에는 한 개의 크리스탈이 있는데 앞에서 조사하면 만질 수 있다(첫 번째 선택문). 그러면 레스트 에어리어의 문이 하나 개방되었다는 문장이 나온다. 레스트 에어리어의 문은 크리스탈의 바로 북쪽에 있다. 레스트 에어리어에서는 문이 개방된 구역으로 바로 이동할 수 있게 되어있으며 벨벳 룸과 트릿슈의 샘도 있다. 또한 남쪽에는 아라야 신사로 돌아가는 문도 마련되어 있다. 참고로 레스트 에어리어로 향하는 문의 서쪽에는 함정인 아이템 상자가 있으며 동쪽에는 계단이 있다.

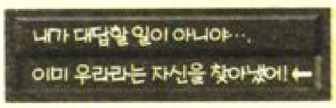


▲본능의 계

계단으로 올라가면 이번에는 '본능의 계'가 나온다. 계단에서 동쪽에 있는 문에는 별 볼일이 없으므로 무시하고 지나가자. 계단의 북쪽에 있는 문 또한 함정만이 있을 뿐이므로 가지 말자. 그 대신 여기서 서쪽으로 더 가서 만나는 문으로 들어가면 아이템과 함께 또 다른 문을 통해서 계속 진행할 수 있다. 여기서 조금만 더 가면 '본능의 방'이 등장하며 양쪽에는 문이 있는데 동쪽에 문에만 아이템이 있으므로 얻고 가자.

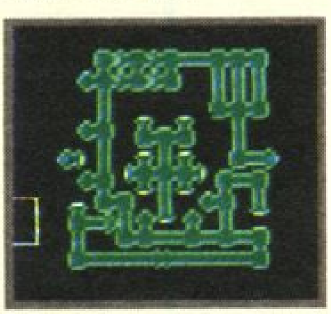
이번에는 우라라의 모습이 나온다. 우라라는 마야에게 자신의 신세를 한탄하고 있었다. 마야보다도 잘하는 건 많은데 매일 잘 되는 일이 없는 우라라. 우라라는 스스로를 납득할 수 없다고 생각하는데….

섀도우 우라라: *정말 한심하네~. 술주정뱅이에다가 우매하고, 또 질투하고 말야. 당신은 매력 제로, 전혀 안돼. 여자로서 실격. 당신 같은 여자는 아무도 봐주지 않는다고~. 그 애를 돌봐주는 것도 열등감을 얼버무리기 위해서잖아~.*
우라라: *윽… 그렇게까지 말할 건 없잖아!?*
섀도우 우라라: *하·지·만♥ 바보는 바보 나름대로 알고 있겠지, 당신. 친구니까 알고 있겠지? 이 애가 자신을 찾았는지 어떤지…. 대신 대답해봐.*



섀도우 우라라: *아하하하! 과연 어떨까?*
우라라: *미안, 마야…. 아직 그렇게 말할 수는 없어…. 하지만 자신을 만들어내야 한다는 걸 깨달은 기분이 들어! 마야와 모두를 보고 있으니까 그런 생각이 들었거든. 이대로 모두들과 함께 있으면….*
섀도우 우라라: *후후… 집착이 남아 있었군? 앞날이 기대돼♥*

다시 건너편의 문을 통하여 진행하자. 도중에 길이 세 갈래로 나뉘게 되는데 우선 서쪽에는 문이 있고 아까 보았던 크리스탈을 발견할 수 있다. 역시 그것을 만지면 레스트 에어리어의 문이 하나 개방된다. 그리고 남쪽으로 가면 '심판의 계'로 이어지는 계단이 있다.


▲심판의 계

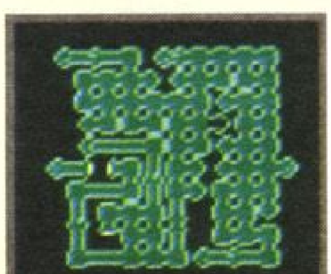
심판의 계에 와서 서쪽으로 가면 문이 여러 개 나열된 곳이 나온다. 그곳을 지나면 시계 반대 방향으로 한참을 돌아가야 하며 지도 남서쪽 부근에는 레스트 에어리어로 향하는 문도 나온다. 하지만 아직 크리스탈은 발견하지 못한 상태. 계속 남쪽으로 이어진 길을 따라가자. 그럼 '심판의 방'을 발견할 수 있다.

보스 섀도우 카츠야(LV 62), 섀도우 우라라(LV 71)



드디어 섀도우들과의 전투다. 섀도우 카츠야와 섀도우 우라라는 일단 원래 것들과 공격 방법 등이 거의 똑같다. 하지만 페르소나는 초기 것의 강화판을 가지고 있다. 물론 속성은 섀도우 카츠야가 화, 섀도우 우라라는 풍이다. 따라서 각각의 속성에 해당하는 공격은 이들에게 통하지 않는다. 반면에 반대 속성의 공격은 상당히 잘 듣게 되므로 섀도우 카츠야에게는 수격계 및 빙결계의 공격을, 섀도우 우라라에게는 지변 계열의 공격을 해주는 것이 효과적이다. 그 밖에 섀도우 카츠야의 속사 공격과 섀도우 우라라의 매혹 공격을 주의해야 한다. 쓰러트리는 순서는 레벨 순서대로 섀도우 카츠야부터 시작하는 것이 좋다.

에이키츠는 무사히 구해지고 곧 필레몬에 의해서 현세로 무사히 되돌아간다. 방에서 나와서 계속 진행하면 계단으로 통하는 문이 있다.


▲지성의 계

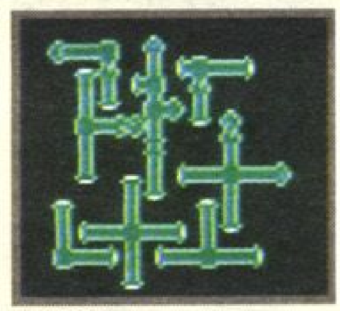
이제는 '지성의 계'를 조사할 차례. 이곳은 상당히 헷갈리는 구조로 되어있다. 지도의 중앙 부근에서 남쪽으로 향하면 '지성의 방'이 있다.

미키: *사가…씨….*
파오푸: *미키…!?*
우라라: *저게… 미키씨….*
리버스 오딧세우스: *사가 카오루… 난 너다…. 네 것은 나의 것이다….*
미키: *윽…!*
우라라: *그만둬!!*
리버스 오딧세우스: *네 안에서 타오르는 분노…. 누구에 대한 것인지… 말해 봐라…. 이 여자가 죽기 전에….*
파오푸: *이 녀석….*
미키: *….*
파오푸: *이 녀석!!*



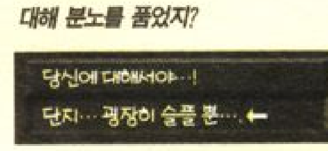
파오푸: *…나야! 타츠조우도 윤파오도 너희들도 아냐…!! 내가 용서할 수 없는 건… 바로 나야!! 미안해… 미키…. 그 때의 나는… 우쭐대는 어린애였어…. 자신이 할 수 없는 것 따윈 없다면서…. 무턱대고 총구를 겨누다가 널 휘말려들게 해서 죽이고 말았어…. 그런데… 나 만이 잘도 살아남아서…. 페르소나 때문이 아냐… 법이 무력한 게 아냐…. 너 밖에 생각하지 않았어…. 내가 무력했던 거야….*
미키: *그렇게 스스로를 탓하지 말아요…. 당신을 도울 수 있어서… 난 즐거웠어요…. 항상 앞만을 보는 것이 아니고… 자신이 옳다고 믿으며 주저하지 않았죠…. 난 그런 당신이….*
파오푸: *….*
카츠야, 마야, 타츠야: *….*
파오푸: *이런…. 전부… 들키고 말았군…. 이걸로 알았겠지…. 처음부터… 너희들을 미끼로 삼을 생각이었어…. 하지만 어느 샌가 깨닫고 있었지…. 혼자서는 아무 것도 할 수 없다는 걸…. 헤헤…. 반했던 여자의 복수도 혼자서 할 수 없다니…. 이거 원 부끄러워서 본명을 사용할 수 있어야지….*
우라라: *…나…나는 괜찮다고 생각하는데… 이름…! 뭔가… 괜찮아….*
카츠야: *계속 생각하고 있었는데… 확신이 들었어…. 사가 카오루는 5년 전에 순직한 거야…. 지금 내 눈앞에 있는 남자는 파오푸라는 이름을 가진 다른 남자이지. 다소 비뚤어져는 있지만… 근성은 미련할 정도로 대단한…. 좋아할 수밖에 없는 술 주정꾼이야….*
우라라: *…비뚤어진 것이라는 거, 기억해?*
파오푸: *…. 쳇… 걸핏하면 우는 약한 녀석들과 함께 있는 게 아니었어…. 도대체 너의 수사라는 건 되먹지가 않았어. 세리자와, 너도 말해 주라구. 수사라는 건 말야….*

좋은 동료들 때문에 파오푸는 다시 기운을 차린다. 이벤트가 끝났으면 계속 진행하자. 출구에서 약간 남쪽으로 내려 왔다가 거의 곧바로 북쪽으로 가면 크리스탈이 있는 곳으로 갈 수 있다. 다시 지도 최 남쪽으로 와서 서쪽으로 난 통로를 따라가면 곧 '감정의 계'로 가게 된다.


▲감정의 계

감정의 계의 시작 부분에서는 세 갈래로 길이 나뉘어지는데 일단 북쪽에는 아이템이 있으며 서쪽과 남쪽에 있는 문은 어차피 같은 곳으로 이어지기 때문에 적당히 한 곳을 골라 가자. 다음의 세 갈래로 나뉘어지는 길에서는 서쪽이 올바른 길이다. 그후로 계속 진행하면 도중에 레스트 에어리어로 가는 문이 있으나 아직 크리스탈을 찾지 못했으므로 무용지물. 그 곳을 지나면 곧 '감정의 방'에 다다르게 된다.

날라트호테프: *잘도 여기까지 와줬군. 뭐, 간단하게 죽었으면 별볼일 없었겠지만 말야. 그럼, 아마노 마야…. 넌 여기까지 와서 대체 무엇에 대해 분노를 품었지?*



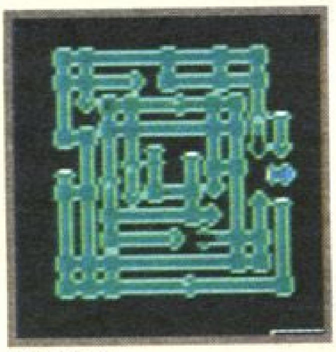
날라트호테프: *흥… 마음 약한 소리를 하는군. 뭘 그렇게 슬퍼하지? 자, 봐라. 실은 내가 너무 증오스러워서 참지 못 할 테니, 그럼 제일 듣기 싫은 걸 얘기해 주지. 네 마음을 사로*

잡고 한 시도 떨어질 수 없는 그 소년은… 나의 것이다. 사람의 모습을 한 장난감이야! 결코 네 것이 될 순 없어! 영원히!!



날라트호테프: *흥… 그 잘난 참을성이 언제까지 계속 될지 기대되는군.*

두 번의 선택문에서 잘 참았다면 일행들에게 칭찬을 듣는다. 이 방에서 나오면 곧 계단에 다다르게 되지만 도중에 서쪽으로 난 길로 가면 크리스탈이 있는 곳으로 갈 수 있다. 하지만 중간의 문에서 지키고 있는 악마가 상당히 강력하니 주의하도록.



▲단죄의 계

'단죄의 계'로 접어든 일행. 이 곳은 다른 곳에 비해서 단독으로 된 통로가 상당히 길기 때문에 길을 찾기가 좀 더 까다로울 것이다. 지도의 가장자리를 따라서 북쪽으로 가다보면 무언가 안 보이는 벽에 의해서 길이 막혀 있으므로 더 이상 진행할 수 없다(이런 곳이 남쪽 부근에도 있다). 그러므로 다른 길을 찾아보자. 바로 밑의 길은 바닥에 함정이 있지만 그래도 지나가 보면 크리스탈을 발견할 수 있다. 하지만 이것을 만지면 다른 것과는 달리 어디가서 무언가가 변화했다는 불확실한 말이 나온다. 그럼 도대체 무엇이 변화했을까. 다름 아닌 아까 길을 막고 있었던 벽이 사라진 것이다. 이제 다시 길을 따라 가보자.

도중에 동쪽 부근에 있는 문을 열려고 하면 등장하는 '아지 타하카(アジ・ダハーカ)'라는 악마가 있다. 이 악마는 평범한 공격으로는 데미지를 줄 수가 없는데…. 그러나 '패러둔'이라는 페르소나가 있으면 서로 반응하여 폭주하고 데미지를 입힐 수 있게 된다.

이제 남쪽으로 내려와서 벽이 있던 곳을 지나서 진행하자. 이곳의 지도 중앙에 위치한 단죄의 간으로 가려면 길을 뱅뱅 돌아서 가야한다. 남쪽 부근에서는 레스트 에어리어로의 문을 열기 위한 크리스탈이 있으므로 꼭 만지고 가도록. 조금만 더 깊숙이 진행하면 레스트 에어리어로 통하는 문이 있으며 서쪽에는 '단죄의 방'이 있다.

보스 섀도우 파오푸(LV 63), 섀도우 마야(LV 64)



전의 섀도우들과는 좀 다른 느낌으로 싸워야 한다. 왜냐하면 이들은 속성 공격에 그다지 큰 영향을 받지 않기 때문이다. 우선 섀도우 마야는 웬만한 마법공격은 죄다 반사시켜 버린다. 그러나 물리공격에 대한 방어력이 낮으므로 그 점을 이용해서 집중 공격을 해주자. 섀도우 마야는 물리공격과 전체 공격 마법을 거의 비슷한 비율로 사용해 오는데 이 중 마법의 경우에는 추가 데미지까지 입힐 수도 있으므로 주의하자.

섀도우 파오푸는 섀도우 마야와는 반대로 물리공격에 강하고 마법공격에 약하다. 또한 페르소나 공격도 물리공격을 이용한 것들이 대부분이다. 하지만 주의해야 할 공격이 있는데 먼저 레벨 트랩이란 전체공격. 이 공격에 의해서는 300이상의 데미지를 입는 경우도 있으므로 회복은 필수. 그리고 화면 내 아군의 HP와 SP를 나타내는 게이지를 안보이게 하는 황당한 공격이 있다. 이는 한 명이 죽으면 자동으로 풀리게 되어 있으나 가급적 그러한 상황은 피하는 것이 좋다.

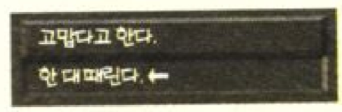
역시 이번에도 필레몬이 리사를 말아준다. 그리고 건너편에는 마지막 장소로 가는 워프 장치가 있다.

날라트호테프: *축하한다. 여기가 종점이야. 최후의 장난감도 보는 대로 지….*
마야: *….*
타츠야: *준을… 돌려줘…!!*
날라트호테프: *그전에… 아무 것도 없이 혼자라면 외롭겠지? 너의 비밀도 동료들에게 보여주어야겠지, 안 그래? 특이점군.*

날라트호테프: *후하하하하하핫!! 너희들은 한 가지 중요한 사실을 배운 거야. 어찌할 도리가 없는 일도 있다는 세계의 이치를 말야! 난 너희들 모든 인간의 그림자다. 인간에게 어두운 마음이 있는 한 난 사라지지 않아. 다가오는 혼돈의 최후의 시련을 받아라!!*
필레몬: *이 현실을 바꿀 수 있는 방법이 딱 한 가지 있다…. 그건 자네들이 그 여름날 밤에 만났던 사실을 지워버리는 것이다…. 녀석이 짜놓은 악한 인과의 실은 모두 그 날부터 시작되었지…. 그 일점을 지워버리면 이러한 비극도 일어나지 않고 그 날부터 갈라졌던, 다른 시간축과 세계가 생겨날 것이다….*
에이키치: *그런 일이… 가능한 거야…?*
필레몬: *원래 사람의 마음속에는 현실의 흐름을 바꾸는 거대한 힘이 있지. 시발바와 수정촉루의 환상에도 지지 않는 자네들의 강한 의지와 행동이야말로 유일하게 현실을 바꾸는 에너지가 되는 것이다. 그래…자네들이 속한 우주를 생겨나게 한 힘조차도 자네들의 마음의 힘과 같은 것…. 이 보편적 무의식의 세계에서는 그게 가능하지.*
준: *모든 것을 리셋해라…. 그런 말인가…? 우리들의 기억과 추억… 모든 것과 맞바꿔서….*
긴코: *모두… 잊게 된다는 거야…!? 그런 거… 그런 건 싫어!! 다른 방법은 없는 거야!?*
필레몬: *녀석의 힘이 강한 이 세계에서는 방법이 없어. 무의식적으로 파멸을 바라는 사람들의 어두운 생각이 녀석의 힘의 근원이야…. 녀석을 막으려면 사람들 그 자체가 변해야만 해…. 그 새로운 세계를 자네들이 만드는 거야.*
준: *난…절대 잊을 수 없어…. 잊을까 보냐….*
에이키치: *당연하지…. 잊어버릴 수 없다고…!! 녀석이 그렇게까지 일을 꾸며놓았다면 그대로 해주지…. 이상 마음대로 되지 않는 다는 걸 가르쳐 주겠어….*
긴코: *꼭… 다시 만날 수 있는 거지…?*
필레몬: *그러면 자신이 가져야 할 모습을 강하게 생각해서 그려내 주게. 의지력이 자네들을 새로운 현재로 이끌어 줄 것이야.*

모두들 차례로 사라진다. 그리고 리사는….

긴코: *이건 주문이야…. 이제 절대로 타츠야를 잊지 못 할거야….*
필레몬: *그럼… 잠깐동안 이별이네. 마지막으로 말하고 싶은 건 없나?*



한 대 맞은 필레몬은 가면이 벗겨지며 얼굴이 드러난다.



▲타츠야와 똑같은 얼굴

필레몬: *나는 모든 인간의 의식과 무의식의 틈새에서 살아가는 자…. 나는 자네고 자네는 나다…. 언제까지나 자네의 안에서 자네를 지켜봐 주지. 안녕….*



▲하지만 타츠야는 마지막 순간에 와서 부정하고 만다(전작의 엔딩 부분)

카츠야, 마야, 파오푸, 우라라: *…!!*
날라트호테프: *크크큭…. 어떤가, 스오우 타츠야!? 벌은 마음에 들었는가? 함께 싸워달라고 말할 수도 없겠지. 이 세계가 멸망으로 치닫고 있는 건 전부 너 때문이니까!!*
타츠야: *!!*

날라트호테프: 넌 동료들과의 약속을 어겼다. 네가 도망쳐 온 세계를 존속시키는 법칙은 너희들이 원래 세계에서의 기억을 없애버리는 것이야!! 하지만 넌 그것을 거절했지. 그 순간 두 개의 세계를 잇고 있는 경계에 흔들림이 일어났다… 그것이 바로 너다! 그래서 넌 동시간축에서 존재하는 자신과의 동조에 실패했고 그 신체를 지배할 수 있는 것이지.

마야: ….

날라트호테프: 큭큭… 쓸데없는 말이었나? 괴로운 일은 동료에게 미뤄두고 자신만이 기억을 가진 채로 있고 싶다는 것은… 용서할 수 없는 큰 죄다. 죄에는 벌을 내려주어야만 하지. 그래서 그 여자와 다시 만날 기회를 부여해 줬다. 동료들과 우연히 만나게 될 운명을 지어 준 것이야.

타츠야: 큭….

날라트호테프: 왜 그러지? 또 슬그머니 도망치려는 셈인가? 그 여자와의 만남, 기억을 되찾았을 때의 너의 얼굴…. 최고로 볼만한 것이었다!

마야: ….

날라트호테프: 내가 증오스러운가? 그러나 그것도 너희들 인간이 바라던 것이야. 너희들의 마음의 바닥에 있는 멸망의 갈망… 그것이 나다! 그림자는 운명에 거역하는 자를 결코 용서하지 않아.

파오푸: 아, 시끄럽군…. 운명운명… 같은 것 밖에 말할 수 없는 거냐…? 알겠냐, 타츠야…. 운명이란 건 말야….

카츠야: 후에 일어날 것을 예언해도 아무 것도 변하지 않아. 무슨 일이 일어난 후에 이렇게 말하면 되는 거야….

우라라: '전부 운명이었다'라고 말야!

날라트호테프: 큭큭큭… 하하하하하!! 가소로운 정인가! 과거에 나에게 똑같은 말을 한 자들이 어떻게 되었는지 가르쳐주지!!

변신하는 날라트호테프.

날라트호테프: 삶에 의미 따위는 없다고 생각해라! 대답 같은 건 아무데도 없다며 울거라! 덕분에 어둠이 있고 그림자가 있다! 난 너희들 인간 그 자체다!!

타츠야: 나는 이제 두 번 다시 등을 보이지 않겠어…. 저지른 죄에게도… 나 자신에게도!!

타츠야, 날라트호테프: 오오오오오오오오옷!!

보스 달에 울부짖는 자 (LV 77)



드디어 마지막 보스와의 전투. 지금 싸우게 되는 것은 보스의 제 1 형태로서 그다지 강력한 공격은 해오지 않는다. 주로 아군의 HP를 절반으로 깎는 공격과 전체 공격마법인 메기드라온을 사용해오므로 전체 회복마법만 있어도 충분히 막아낼 수 있다. 그런데 자주 써오지는 않지만 아군 전체에게 데미지 300전후의 막강한 기술이 있다. 그 공격은 물리 방어력을 상승시켜주면 피해를 줄일 수 있으니 참고. 보스의 방어력은 그다지 뛰어나지 않지만 체력이 꽤 많으므로 약간 지루할 수도 있다. 어쨌든 다음을 대비해서 SP와 아이템 등은 너무 많이 소비하지 않도록 하자.

날라트호테프: 후하하하! 실로 유쾌하다!! 내가 이 모습을 보이는 건 너희들이 처음이다…. 최고의 찬사를 받고 이제 그만 죽어라!

보스 날라트호테프(LV 99)



진정한 모습을 나타낸 날라트호테프. 레벨을 보면 알 수 있듯이 모든 능력이 상승되어져 있기에 전과 똑같은 공격에라도 피해가 더 크다. 따라서 수시로 변하는 상황에 따라 꼼꼼하게 행동을 조절해 주어야 한다.
날라트호테프는 전 모습에서는 쓰지 않았던 마법과 기술을 자주 구사한다. 그 중의 하나가 카오스 엘레멘트. 때에 따라서는 이 공격에 의해 700이상의 데미지를 받을 수도 있으니 웬만하면 엄폐계 공격을 무효로 하는 페르소나를 많이 가지고 있는 것이 좋다. 그리고 강력한 전체 공격마법인 각의 차륜도 그 데미지가 만만치 않다. 이러한 마법들은 마법반사 능력을 가지고 있는 페르소나가 있다면 문제가 되지 않으며 각의 차륜의 경우 오히려 보스에게 데미지가 돌아간다. 하지만 그러한 페르소나의 경우에는 대부분 물리 방어력이 약하기 때문에 변신 전에도 있었던 보스 특유의 기술에 막대한 피해를 입게 되니 주의.
그밖에 아군의 페르소나 체인지를 불가능하게 하는 기술도 써오며 체력이 어느 정도 줄게 되면 아군 전체를 공격 및 마봉 상태로 만드는 기술도 써온다. 따라서 전투 종반으로 갈수록 더욱 위험한 상황에 몰리기 쉽다. 이때를 대비해서 효과가 큰 회복 아이템을 대다수로 준비해 두어야 하며 또한 마법공격 아이템이 많으면 더욱 좋다. 마지막으로 보스를 공격할 때는 물리공격보다는 마법공격력을 상승시켜서 강력한 마법들로 공격하는 것이 훨씬 낫다는 것을 알아두자.

나랄트호테프: 이럴 수가…!? 있을 수 없는 일이다…!! 이런 모순… 인정할 수 없어!!

필레몬: 다가오는 혼돈이여 포기해라…. 너와 싸운다고 하는 건 그런 거다….

날라트호테프: 넌… 필레몬…!?

필레몬: 그들은 사람의 가능성 그 자체다…. 보편적 무의식의 암흑적 면인 넌 분명히 모든 인간과 연결되어 있지…. 그래서야 말로… 그들이… 사람의 마음을 움직인 것이다….

카츠야: 모든 가능성은 혼돈에서 생겨난다…. 그런가… 그랬었군….

날라트호테프: 큭…. 큭큭큭큭…하하하하하!! 이게 무슨 모순이냐…!! 이것이 나의 운명이라고…!? 그러나… 기억해둬라…! 우주의 중심에 있는 백치의 덩어리는 너희들 자신이라는 것을…!! 너희들이 있는 한… 나는 사라지지 않는다…!!

파오푸: 장황하게도 늘어놓는군…. 그림자가 없는 사람이 있을 것 같나…. 네가 있을 곳이 여기라는 건 기억해 두겠다…. 빨리 가 버려라….

우라라: 끝났군….

타츠야: 아니…. 아직…마무리가 남아 있어…. 내가 특이점이라는 사실은 변함이 없어…. 내가 있으면…'이쪽 편'은 언젠가 '저쪽 편'에 속하게 되겠지….

파오푸, 카츠야: ….

우라라, 마야: 타츠야…설마….

타츠야: 돌아가겠어… '저쪽 편'으로.



타츠야: 우리들은 이 바다를 통해서 연결되어져 있어…. 언제라도… 만날 수 있어….

마야: ….

타츠야: 미안… 마야 누나….



타츠야는 마야를 기절시킨다.

타츠야: 형…. 우라라씨…. 파오푸씨…. 마야 누나를… 모두를 잘 부탁해…. '저쪽 편'에서는 이제 우리들의 마음밖에 없지만…. 꼭… 좋은 세계를 만들어 내겠어….

카츠야: 타츠야… 너… 처음부터 그럴 작정으로….

타츠야: 난 줍하고 약속했었어…. 이 녀석은 약속을 지켰고…. 이번에는 내 차례야….

파오푸: 타츠야…. 네게 미처 말하지 못한 게 있다…. 어른이 되어도 좋은

일은 있다고…. 조금이지만 말야….
타츠야: 그래… 알고 있어….
카츠야: 타츠야…!
우라라: 타츠야…!
저쪽 편의 타츠야: ….

에필로그

일상생활로 돌아온 마야.



신입: 아마노 선배, 편집장이 불러요. 선배…. 저… 조금 더 이 일을 계속해볼 거에요. 왠지 선배를 보고 있으면 나도 노력해야겠다고 생각되어서…. 자신있게 말할 수는 없지만 저 노력하겠습니다! 스스로 선택한 길이니까요!
마야: ….

미키의 묘에 있는 파오푸… 아니 카오루.

카오루: 미안해… 미키…. 그만 늦고 말았어…. 도청퇴치의 간판은 내려버렸지…. 소문을 모으는 일도 그만뒀어. 지금은 사람을 찾는 일을 하고 있어…. 그런 일이 있던 뒤라서 그런지 그럭저럭 잘 되고 있지. 한 가지부터 차례차례 고쳐나가야지. 저 녀석에게 비웃음 당하지 않으려면…. 파트너가 입이 시끄러운 녀석이거든….
우라라: 슬슬 가지 않으면 고용인이 화내서 돌아간다구!
카오루: 그래, 알고 있어.
우라라: 미키씨…. 저 녀석은 내가 돌봐줄 테니까…안심해요….

파라베람에서 사람들을 기다리는 난죠와 에리

난죠: 정말…. 그 녀석들은 시간 맞춘다는 걸 모르는 걸까….
에리: 후후…걱정 안 해도 모두 조금 있으면 올 거야. 그것보다…. 케이가 쓴 경제학 논문을 읽었거든. 잘 썼던데.
난죠: 흠, 당연하지…. 그러나… 우리들이 이렇게 지낼 수 있는 것도, 모두 그 녀석 덕분이지….
에리: 공교롭게도…. 겉모습은 변함이 없지만… 아무 것도 기억하지 못한다니….
난죠: 카시하라 쥰들도 그렇지…. 기억이 안 난다는 것이 이 세계를 지키는 일이 될 줄은….
에리: 저기… 케이…. 그는… 그들은… 정말 기억하지 못하는 걸까…?
난죠: 어떨까…. 단지 두 가지만은 확실해…. 남을 위한 기도는 나쁜 것이 아냐. 그리고… 우리들은 이 세계를 바르게 이끌어야 할 의무가 있어…. 그 녀석이 지켜낸 이 세계를….
에리: 그렇군….
브라운: 여어! 표지 봤다구, 에리! 굉장한데.
유키노: 좋은 미소라고 슈운케이씨도 칭찬했어. 이제 에리코도 어엿한 한 사람이네!
마키: 한 가지 더 발표! 키도가 결혼한대!! 그것도 미인하고 말야! 축하해!!
레이지: 그, 그 애의 집은 무너져버렸지…. 게, 게다가 아이… 이름은 벌써 정했어…! 나, 남자라면 오우지…좋은 이름이지!?
난죠: 그래… 좋은 이름이야….
에리, 마키: 어서 와….

아라야 신사.

쥰: 번장이 이런 곳에서 뭐하고 있어…?
에이키치: 모르겠어…. 단지… 이곳에 굉장히 중요한 추억을 놓고 온 기분이 들어서….
쥰: 나도 그래….
리사: 너희들도 그러니…. 왠지… 너무 슬퍼….
에이키치: 그래….
쥰: 굉장히… 슬프지….



카츠야: 이런 곳으로 부르다니, 무슨 용건이지…?
이쪽 편의 타츠야: ….
카츠야: …드문 일이군. 눈이라도 오려나?
이쪽 편의 타츠야: …멋대로 손이 움직였어.
카츠야: ….
이쪽 편의 타츠야: …. 저기… 형…. 형사가 된다는 건… 어려운 건가?
카츠야: ….
이쪽 편의 타츠야: …아버지가 화낼까…?
카츠야: 화낼 리가 없지…. 좋아, 내가 형사의 마음가짐을 가르쳐 주지.
이쪽 편의 타츠야: 금연은 포기했네….
카츠야: 그래… 여러가지 일이 있어서. 그러니까 형사라는 건 말야….

횡단 보도에서 신호를 기다리는 마야. 파란 불이 들어 왔을 때 그녀의 눈앞에 오토바이를 탄 타츠야의 모습이 나타난다. 순간 놀랐지만 침착하게 지나가는 마야. 그리고 미소를 짓는다.







그리고…

클리어 세이브 파일의 저장

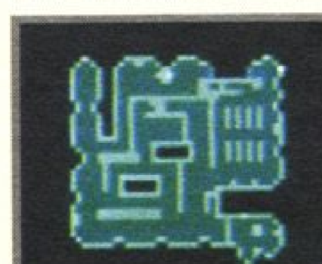
엔딩이 끝난 후에 클리어 세이브 파일을 저장할 수 있다. 이 클리어 세이브 파일이 있으면 게임 시작 메뉴에서 '리스타트(RESTART)'란 메뉴가 생긴다. 이것을 선택해서 게임을 시작하면 합체마법이나 페르소나 및 악마의 애널라이즈 데이터가 계승된다.

그 외의 던전들

기가매쵸

이곳에는 2층으로 올라가는 계단이 있지만 평소에는 들어갈 수 없다. 하지만 입구에서 이슈킥(イシュキック)이란 여자애가 등장했을 때 그녀에게서 '100킬로 할머니'와 '200킬로 할아버지'에 대한 소문을 듣고 퍼트리면 2층 이상으로 진행할 수 있다.

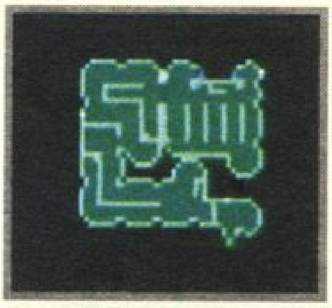
이곳은 총 5층으로 되어있으나 '100킬로 할머니' 이벤트의 경우에는 2층까지 밖에 다닐 수 없다. 처음으로 2층에 올라가면 악마가 나타나 자기네들끼리 소문을 이용해서 일행이 페르소나를 사용하지 못하도록 해 놓았다고 하며 사라진다. 그 말대로 이 던전에서는 페르소나 사

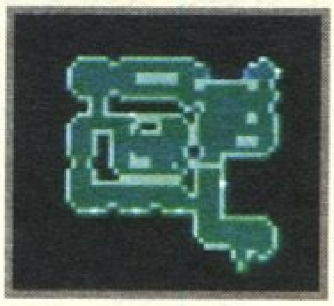


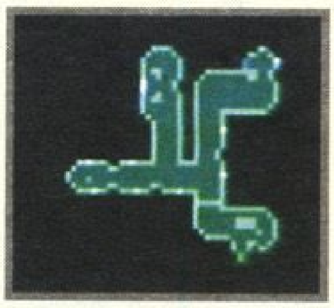
PlayStation
POWER 공략왕!

용이 일체 금지되기 때문에 회복 아이템을 많이 준비해두어야 한다.

'100킬로 할머니'의 경우에는 2층에서, '200킬로 할아버지'의 경우에는 5층에서 각각 당사자들을 랜덤으로 만날 수 있다. 이들을 물리치고 나서 얻은 아이템은 이슈킥이 가지고 있는 아이템과 교환할 수 있다(인센스 세트, 레전 브라이트). 참고로 이곳의 지도는 다음과 같다(악마가 등장하는 2층부터).







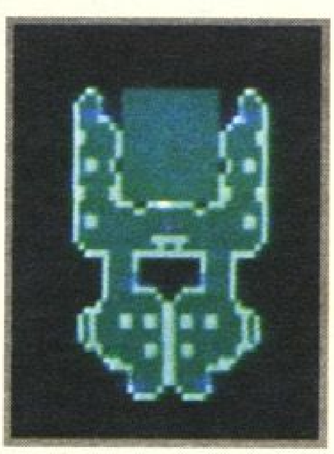
무 대륙

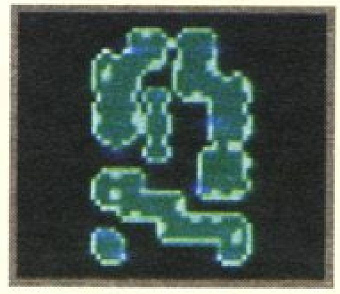
이곳에 있는 던전도 소문에 의해서 일시적으로 출입할 수 있다. 바로 '뭇시'와 '저주의 택시'라는 악마가 이곳에 나타난다는 소문을 듣고 각각 퍼트리면 된다. 소문의 제공자는 카지노 안에 있으니 잘 조사해보자. 소문이 퍼진 후에는 카지노 안에 특별 이벤트가 개최되었다면서 던전에 들어갈 수 있게 된다. 그 이벤트의 내용은 10분내에 던전 안에 있는 악마를 쓰러트리고 무사히 탈출하는 것이다. 만약 성공한다면 그 자리에서 상금을 받을 수 있다(10초 안에 보다 많은 연타를 할수록 많이 받을 수 있다).

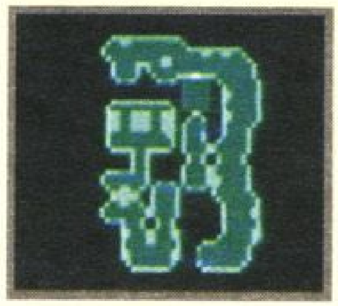


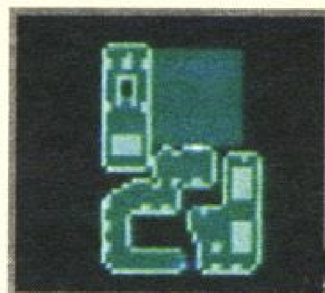
이곳은 총 4층으로 되어있으며 상당히 복잡한 편이다. 하지만 곳곳마다 아이템이 퍼져 있으므로 되도록 다 얻어두면 좋은데…. '뭇시'의 경우에는 먼저 1층의 제일 남서쪽에 있는 계단을 이용해서 올라가야 한다. 그러면 3층에서 계단을 가로막고 있는 트릿슈를 만나서 '뭇시'가 같은 층에 있는 자신의 샘에 있다고 한다. 그후 샘으로 가서 '뭇시'를 쓰러트리고 탈출하면 된다. '뭇시'를 쓰러트릴 때 얻은 아이템을 소문 제공자에게 가지고 가면 다른 아이템으로 교환해주므로 잊지 말 것.

'저주의 택시'에 대한 소문은 '뭇시'의 이벤트가 끝난 후 다시 카지노 안에서 들을 수 있다. 그 택시가 있는 곳은 암호로 잠겨진 문이 있는 4층의 방. 그곳은 전에 트릿슈가 막고 있던 계단을 통해 가면 갈 수 있다. 암호의 힌트는 4층 동쪽 부근에 있는 경비원으로부터 얻을 수 있는데(1층의 동쪽 계단들을 이용해서 가자) 'いみない(イミナイ)'란 단어이다. 이 단어의 글자들은 각각 일본어 숫자 발음의 첫 글자를 나타내며 그에 따르면 '1371'이 된다. 이 암호를 입력한 후 택시를 물리치고 탈출하면 역시 끝(아이템 교환도 잊지 말자). 이 이벤트까지 끝나면 다시 던전 안으로 들어갈 수 없게되므로 미리 아이템을 챙겨놓자. 참고로 이 던전의 지도는 다음과 같다.











카스가야마 고교 및 방공호

이 학교에서는 이상하게도 악마들이 나타난다. 그리고 소문 악마인 '테케테케'와 '쿠단'을 만날 수 있는 곳이기도 하다. '테케테케'는 교내를 열심히 둘러보면 랜덤으로 출현하며 이기면 '테케테케의 명찰'을 받게 된다(학교 앞의 소문 제공자와 교환 가능).

학교의 지하에는 방공호가 있는데 이 안은 모두 8개의 구역으로 나누어져 있다. 이 구역들은 게임의 진행 정도에 따라 갈 수 있는 곳이 제한되어 있으며 마지막 제 8구역으로 들어가기 위해서는 마지막 보스 바로 전까지 진행해 두어야 한다. 8구역의 입구 앞에는 큰 바위가 길을 가로막고 있는데 방공호 안에서 출몰하는 악마들에게서 미노타우루스가 그 바위를 치울 수 있다는 소문을 들은 후 미노타우루스에게 부탁해야 하는 듯(계약은 당연히 맺어야 한다).

8구역 안에 있는 보물 창고로 들어가려면 암호를 알아야 하는데 이것은 각 구역마다 떨어져 있는 일기의 내용과 방공호 중심부에 있는 게시판들의 내용을 이용해서 알아낼 수 있다. 예를 들어 일기에 적혀있는 한자들 중 하나인 '楠'를 세로로 나누면 '木'자와 '南'자가 나온다. 이와 마찬가지로 나머지 한자들을 갈라보면 '木, 南, 月, 北, 金, 東, 日, 西'의 배열이 나온다. 이때 일기의 날짜 순서에 따라(오래된 날짜부터) 한자를 배열할 것. 이 한자들과 게시판의 내용을 잘 조합하면 암호를 알 수 있을 것이다(정답은 3, 3, 4, 1이지만…). 이 외에도 방공호에서는 특정한 악마 등이 등장하기도 하니 많이 조사해 보자.

EX던전

이 던전은 전편인 「죄」의 클리어 데이터와 함께 「벌」에서 난죠 루트 및 에리 루트를 모두 겪은 클리어 데이터가 있어야 등장한다. 참고로 「죄」의 클리어 데이터에는 타츠야 아이콘, 「벌」의 두 가지 루트 클리어 데이터에는 각각 난죠와 에리 아이콘이 찍히므로 알아보기 쉽다. 이곳은 복잡한 규칙에 걸쳐 굉장한 노가다를 해야 클리어할 수 있다.

오마케(おまけ) CD

「페르소나 2 -벌-」의 두 번째 CD는 바로 게임 상에 등장하는 '스마루TV' 방송국의 방송 프로그램을 담은 형식으로 구성되어 있다. 그 안에는 스마루 시의 일기 예보(…) 등의 별로 필요도 없는 것을 비롯해서 멋진 광고 동영상도 들어 있다. 또한 제작자들이 인터뷰 영상을 담은 프로그램도 있고 게임의 엔딩 곡을 부른 가수의 소개 영상도 들어있는 등 볼거리가 꽤 있다. 시간이 나면 스마루TV의 방송 프로그램들을 즐겨보는 시간을 가져보자.

PS2 PLAYSTATION 2

● 장르:아루도라DVD ● 제작사:SCEI ● 발매일:6월 29일 ● 발매가:6,800엔

100%로 만들어드리겠습니다

스캔들







그래픽	★★★★★
조작감	★★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★

기획력, 기술력, 그리고 탄탄한 SCEI의 자본금이 뒷받침되어 탄생된 새로운 장르 아루도라. 그 시리즈의 통산 5번째가 되는 「스캔들」이 발매되었다. 이번에는 DVD라는 고용량 매체를 사용하여 게임 화면을 모두 동영상으로 바른데다가, 프로덕션 I.G를 비롯한 초일류 기업, 초일류 스텝 진들의 포진으로 자본주의 사회의 막강함을 여실히 보여준다. 지금까지 발매된 아루도라 시리즈 중 자신 있게 최고라고 단언할 수 있는 높은 완성도를 보여주는 「스캔들」. 즐기다라는 의미의 や(演)る와 드라마의 약자인 ドラ를 합성하여 만들어진 신 장르 아루도라의 5번째 시리즈이자 아루도라DVD 제 1탄이다.

공략 … 사미

등장 캐릭터



키타자와 사키(北澤沙紀)

프리랜서 카메라맨. 전쟁지역에서 생활한 과거가 있으며 어머니는 아버지를 돌보다 전쟁통에서 사망, 아버지는 그 후 행방불명이 되고 아버지를 내심 걱정은 하지만 내색하지는 않는다. 직업은 특종을 쫓아다니는 평범한 카메라맨이었지만… 세계적으로 유명한 뮤지션 '질 사우저'의 스캔들 사진을 찍고 나서부터 의문의 조직에 쫓기게 된다. 담당성우는 「이브 버스트 에러」의 시리아, 「사쿠라 대전」의 마리아 등, 목소리만 들어도 쉽게 알 수 있는 허스키 성우 타카노 우라라(高乃麗).



하에지마(ハエジマ)

악역…. 손도끼부터 나이프까지 살인에 사용되는 도구는 만능으로 다룰 수 있으며 사키를 집요하게 쫓는다. 지독한 살인광으로 목적을 위해서는 수단과 방법, 살인까지도 망설이지 않는 잔인한 이 게임 마지막 보스(전투 모드가 따로 있는 것은 아니지만…). 담당성우는 「선계전 봉신연의」의 희창, 「무책임 함장 테일러」의 미우네 중위 등을 연기한 무기히토(麥人).



샹마오(シャンマオ)

등장비중이 적은 캐릭터. 특별히 공개된 정보도 없다. 라오슈가 죽은 후, 그의 일을 이어받는다. 담당성우는 「드래곤 퀘스트」의 티알라, 「세일러문 S」의 세일러 넵튠을 연기한 카츠키 마사코(勝生眞沙子).

카가미 타츠야(加美 達也)

전직 형사였다는 남자. 현재는 휴직 중으로 혼자서 하에지마의 조직을 쫓고 있다. 사키가 위기에 처해있을 때마다 등장하며 도움을 주지만 어디까지나 자칭 형사에 아군일 뿐… 그를 증명할 만한 것은 아무 것도 가지고 있지 않다. 담당성우는 「엑셀사가」의 일바라쵸, 「소녀혁명 우테나」의 키류 토가를 연기한 코야스 타케히토(子安武人).



라오슈(ラオシュー)

사키가 이용하고 있는 정보통. 사키 아버지의 친구이기도 하며 정보 이외에도 사키에게 많은 조언을 해준다. 중국 무술을 잘할 것 같이 생겼지만 정말 잘하게 생기기만 했다. 담당성우는 「기동전사 Z 건담」의 리드 중위(이게 누구지?), 「중화일미」의 루오 대사를 연기한 이시모리 타츠유키(石森達幸).



모치즈키 노도카(望月 のどか)

사키의 룸메이트. 고등학교를 졸업한 후, 상경하여 스타일리스트가 되기 위해 노력하고 있다고 설정되어 있지만… 게임 상에서는 전혀 언급되지 않는다. 시나리오에 조금 영향을 미치는 단순한 룸메이트A역 정도로 봐도 무방하다. 담당성우는 DC의 유명한 B급 게임 「언더커버」의 사미(…)를 연기한 우치카와 아이(内川藍維).





료(リョウ)

이름이 본명인지도 확실하지 않으며 성도 없다. 그저 알고 있는 것은 료…라고 불린다는 것뿐. 하에지마의 부하로 사키의 필름을 노리고 있으며 한편으로는 사키의 조직으로부터 구해주기도 한다. 담당성우는 「EAT-MAN」의 주인공 볼트 클랭크, 「포포로크로이스 이야기」의 백기사를 연기한 에바라 마사시(江原正士)

사와키 렌(澤木 連)

사키가 일하는 회사의 아르바이트생. 직접적으로 말은 하지 않지만 사키를 좋아하고 있는 듯하다. 사키의 일이라면 앞장서서 해치우는 바람직한 아르바이트생. 담당성우는 「RPG쯔꾸르」의 샘플 목소리 중 한명(…), 애니판 「BOYS BE…」의 칸자키 쿄이치를 연기한 스즈무라 켄이치(鈴村健一).

일단 메뉴부터 살펴보자

화면이 움직이는 타이틀 화면을 지나 메인 메뉴로 가면 기존 야루도라 시리즈와 사뭇 다르지 않은 메뉴화면을 볼 수 있다.



▲타이틀 화면이 움직여! 역시 플스2다!(…)



▲메인 메뉴화면

New Game

게임을 처음 시작할 때, 혹은 메모리 카드가 없다면(…) 계속해서 사용하게 될 메뉴. 게임을 한번 이상 진행한 후 세이브를 해놓았다면, 이후의 플레이에 달성률이 계승된다는 것이 전작들과의 차이점이다. 자주자주 이용하게될 모드.

Data Load

게임을 저장해놓았을 경우, 저장해둔 곳부터 시작해놓을 수 있다. 총 50개까지 저장할 수 있으며 엔딩을 본 파일을 로드하면 처음이나 중간부터 로드해도 달성률은 계속해서 계승된다. 각 에피소드를 번호에 맞추어 저장해놓는 것이 편하다(저장 1번에 에피소드 1 같은 식으로…).



▲무려 50개까지 세이브를 할 수 있다. 전작의 5개 세이브와 비교하면 엄청난 발전

Option

게임 중에 다양한 설정을 바꿀 수 있으며 게임 중에도 스타트 버튼을 누르면 들어갈 수 있다. 또한 각 항목에 있는 Default를 선택하면 초기선택으로 돌아간다.



▲이런 식으로 설정을 변경할 수 있다

Display

화면표시 방법을 설정할 수 있다. 단 Free는 D.Effect를 ON으로 해놓았을 경우에는 선택할 수 없다.

Window

윈도우의 위치를 바꿀 수 있다.

- Standard - 통상 TV용
- Wide-와이드 TV용
- Free- 자유설정

Wallpaper & Frame

벽지 & 텍스트 창의 설정을 변경할 수 있다.

- Wallpaper & Frame - 벽지있음/텍스트 창 있음
- Wallpaper Only - 벽지있음/텍스트 창 없음
- Frame Only - 벽지없음/텍스트 창 있음
- Disp off - 벽지없음/텍스트 창 없음

Text

텍스트 표시

Percentage

달성률 표시

D.Effect

화면 효과



Vibration

진동 ON/OFF, 단 듀얼쇼크를 비롯한 진동 컨트롤러가 필요하다

Replay

자신이 저장해놓은 데이터를 영화와 같이 재생할 수 있다.



▲데이터 1번에는 에피소드 1, 2번에는 에피소드 2, 하지만 100%를 달성하면 별 의미가 없어진다

Presents

특정조건을 만족시키면 등장한다. 자신이 본 엔딩 리스트나 설정자료, 게임에 사용된 보컬곡을 들을 수 있으며 달성률을 높일수록 특전이 추가된다.



▲꽉 차보이지만…. 그렇게 보일뿐 엄청나게 썰렁하다. 그래도 게임의 삽입곡과 엔딩곡을 들을 수 있는 것은 다행



▲플레이 시간… 플레이 회수, 엔딩 리스트를 확인할 수 있다

Exit

타이틀 화면이 그리워질 때 사용. 메인 타이틀 화면으로 돌아간다.

PlayStation 2 POWER 공략왕!

조작방법

어려운 조작은 없지만 컨트롤러의 모든 버튼을 사용하는 만큼 외워두면 편하다.

방향키	항목의 선택
○	페이지 넘기기/결정
□	넘어간 텍스트 다시 읽기
×	스킵/캔슬
△	자동진행 ON, OFF ON으로 해놓으면 분기가 등장할 때까지 자동으로 진행된다
START	메뉴화면으로 들어간다. 단 대사가 나오는 중에는 그 단락이 끝나야 메뉴화면으로 들어갈 수 있다
L1	○와 같다. 이 키를 사용함으로 한손으로 할 수 있으니 편해진다
L2	□와 같다
R1, R2	항목의 선택(방향키 ↑↓)
아날로그 좌, 우 스틱	리플레이나 오프닝 무비중 윈도우 확대 축소 등…

메뉴 화면

게임중 START버튼을 누르면 들어갈 수 있다

Continue

게임을 계속 진행한다

Option

옵션화면으로…. 자세한 것은 위의 옵션항목 설정 참고

Save

게임을 저장할 수 있다

Game End

게임을 끝내고 타이틀 화면으로 돌아간다. 저장은 되지 않으며 실수로 선택했을 경우 매우 기분 나쁘다



야루도라는 어떻게 하는 걸까?


▲에니메이션이 흐른다


▲선택한다


▲선택한 결과에 따라 에니메이션이 또 흐른다

복잡한 시스템이나 설정 등은 일체 배제한 너무 간단한 진행방법. 설명할 필요도 없이 게임 1분만 해보면 누구나 알 수 있지만… 그래도 아직 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 간단히 설명하겠다(어렵게 설명하기가 더 힘들다).

Time Lock 시스템


▲아무 것도 선택하지 않으면 대부분 '…'를 선택한 것으로 진행된다


▲이런 식으로 하다보면 엔딩이 나온다

야루도라 시리즈에서 최초로 도입된 시스템. 사쿠라 대전의 LIPS와 거의 같은 시스템으로 선택문에 제한 시간이 설정되어있고, 아무 것도 선택하지 않았을 경우에는 '아무 것도 선택하지 않았다'라는 결과로 진행된다. 적당한 긴장감을 유발시켜주는 건전한 시스템.

SPECIAL 모드

80%이상의 달성률에서 New Game을 선택한 후, 들어갈 수 있다. 이 모드에서만 에피소드 30. 33을 볼 수 있으며 모든 분기가 타임 록으로 되어있다는 것을 제외하면 특별한 것은 없다. 또한 제한 시간 내에 아무런 선택을 하지 않을 경우, 게임오버가 되어버린다.


▲모든 선택문에 제한 시간이 설정되어 있다. 게다가 선택하지 않으면 그대로 게임오버…

달성률

자신의 달성률을 %로 나타내어준다. 전작까지는 중간 세이브 화면과 엔딩에서만 확인할 수 있었지만(하지만 볼 수 있는 비기는 있었다) 스캔들은 옵션 설정으로 화면 우측 상단에 표시된다.



▲달성률이 화면에 표시된다

100%를 달성하면…

엔딩 리스트를 디렉터즈 컷판으로 리플레이할 수 있다. 자신이 엔딩을 보고도 어떻게 봤는지 모를 때 사용하면 유용하다.



▲이 정도는 되야 100% 채운 보람이 있다

게임의 흐름이 바뀌는 몇가지 분기

기본 스토리를 기준으로 수많은 분기가 있지만 몇가지를 제외하면 큰 흐름은 변하지 않는다.

주인공은 카가미와 타츠야

게임의 큰 분기는 카가미편과 료편으로 나뉘어 진다. 중반 중화가에서 라오슈의 죽음을 확인한 후, 렌에게 전화를 한다와 직접 달려간다의 분기로 게임의 중간 스토리가 변하고, 상마오를 만나 필요한 사람을 말하라고 할 때, 카가미를 선택하면 카가미 엔딩으로, 료를 선택하면 료 엔딩으로 갈 수 있다. 이 외에는 자잘한 분기는 있지만 스토리 흐름의 큰 변화는 없다.



▲게임 최대의 분기는 여기서 발생한다. 카가미 & 료 양자택일…

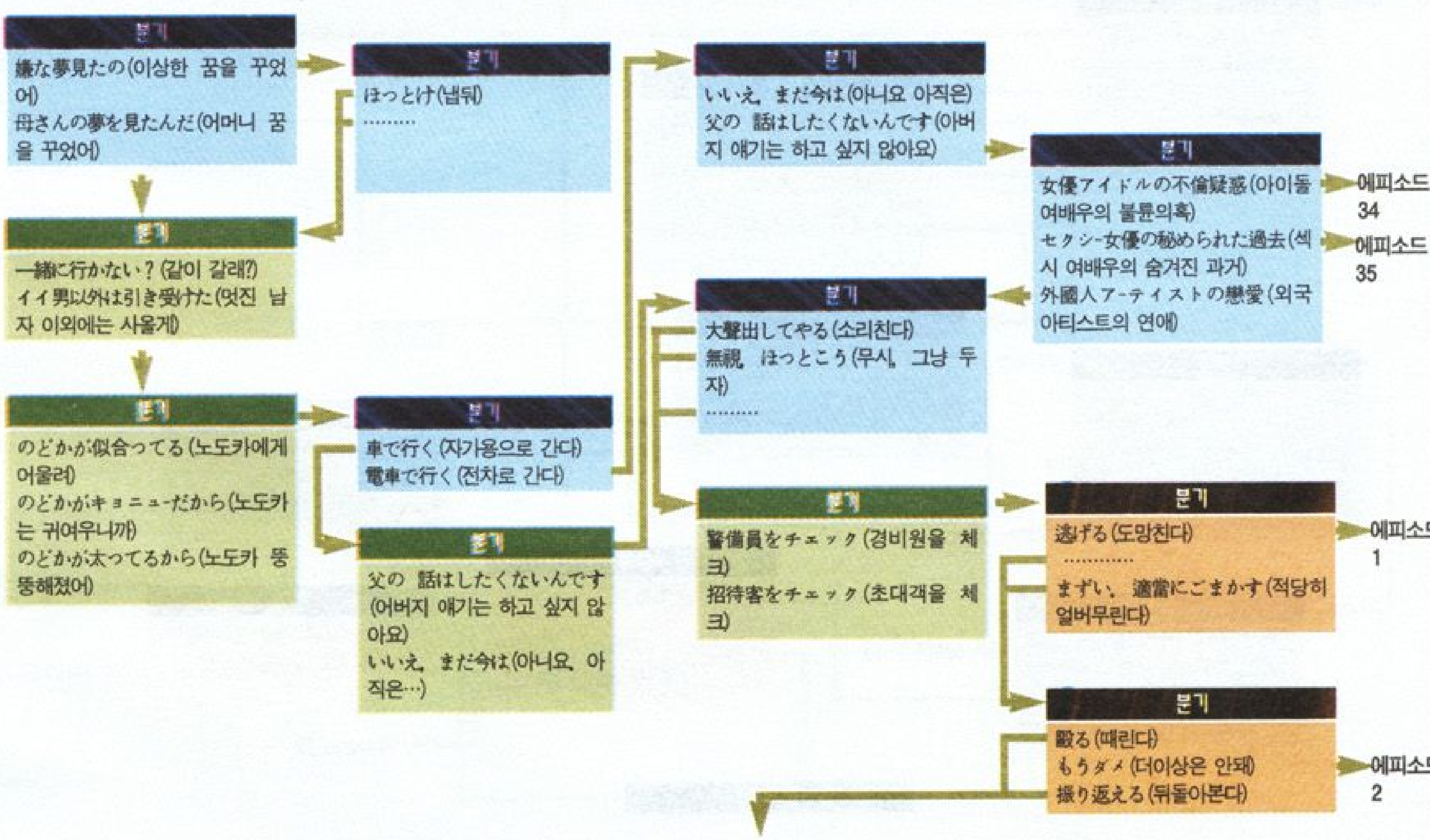
공략에 들어가기 전…

선택문의 순서가 플레이할 때마다 바뀌며, 자신의 선택에 따라 같은 루트라도 후에 나오는 선택문이 조금 바뀌는 경우가 있다. 스토리 공략은 베스트 엔딩이라 생각되는 에피소드 34를 기본으로 카가미 분기와 엔딩, 료 분기와 엔딩을 번역하였다.

모든 에피소드

게임의 분기표. 100%를 달성한 후, 필자가 임의로 작성한 것으로 앞의 어떤 선택을 했는가에 따라 후반의 진행이 미묘하게 바뀔 수도 있다.

※ 폰트가 파란 것은 50%이상의 달성률이나, 일정 조건을 만족시키면 등장하는 선택문, 빨간 것은 제한시간이 설정되어 있는 선택문입니다(Time LOCK)



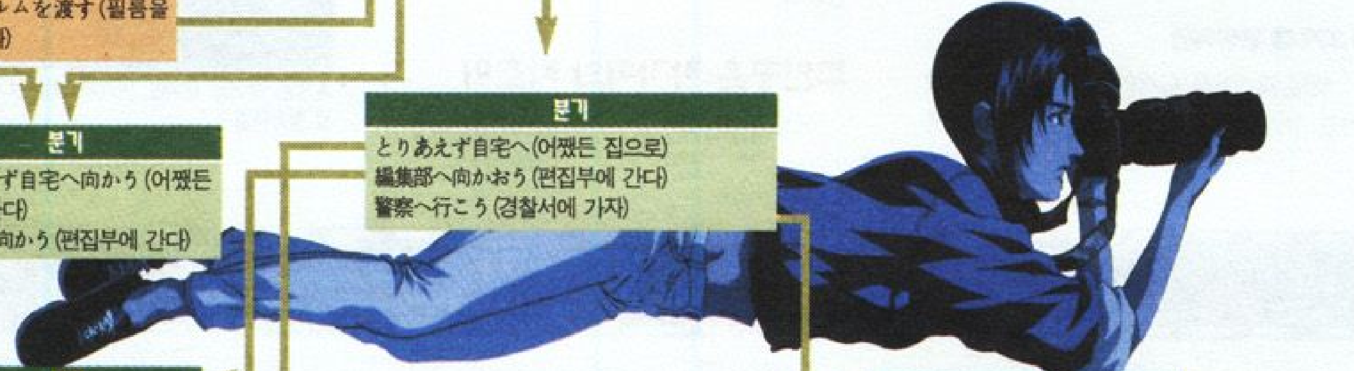


분기
- そんな事より，ジルの情報(그런 것보다 질의 정보)
- 警備の状況は？(경비 상황은?)
- 連くんエライ！(렌군 훌륭해) → 에피소드 4
- 情報は十分ね(정보는 충분하다)

분기
- ここはじっくりと(여기선 느긋하게) → 에피소드 3
- 即，行動！(바로 행동으로) → 에피소드 5

분기
- フィルムを渡さない(필름을 넘기지 않는다)
- ……… → 에피소드 6
- フィルムを渡す(필름을 넘긴다)

분기
- 別のフィルムを渡す(다른 필름을 넘긴다) → 에피소드 7
- ……… → 에피소드 8
- 逃げるチャンス(도망칠 찬스)



분기
- とりあえず自宅へ向かう(어쨌든 집으로 간다)
- 編集部へ向かう(편집부에 간다)

분기
- とりあえず自宅へ(어쨌든 집으로)
- 編集部へ向かおう(편집부에 간다)
- 警察へ行こう(경찰서에 가자)

분기
- もう一回出直そう(나중에 다시 온다)
- ……… → 에피소드 12
- 頼んじゃおう(부탁한다) → 에피소드 12

분기
- とりあえず家に歸ろう(어쨌든 집으로 돌아가자)
- そうだ！連くんは？(맞다! 렌군은?)

분기
- 警察に すべて 任せよう(경찰에 모두 맡기자) → 에피소드 4
- 逃げたほうが いいみたい(도망치는게 좋을 것 같다)

분기
- そ-っと部屋に入る(조용히 방으로 들어간다)
- 何か武器を探さなきゃ(뭔가 무기를 찾는다)

분기
- この男，怪し過ぎる(이 남자, 너무 수상하다)
- まさか，のどか…(설마 노도카가…?)

분기
- いったい誰がのどかを？(도대체 누가 노도카를?)
- どうしてこんなことに…(어째서 이런 일이)
- こいつがやったんだ(이 녀석이 한건가)

분기
- やっぱり信用できない(역시 믿을 수 없어)
- 信用できそうね(믿을 수 있을 것 같아)

분기
- 捕まるわけにはいかない(잡힐 수는 없지)
- 抵抗しないほうがいい(저항하지 않는 편이 좋다)
- ……………… → 에피소드 10

분기
- 表通りに逃げよう(정문으로 도망가자)
- 裏路地に隠れよう(뒷골목에 숨자) → 에피소드 10

분기
- 警察に出頭しよう(경찰서에 출두하자) → 에피소드 10
- とりあえずこの格好ね…(어쨌든 이 복장을)

분기
- かなりイケてる感じ(꽤 대담한 느낌)
- やっぱカジュアル(역시 캐주얼)
- ビシッとOL風(우아한 OL풍) → 에피소드 13

분기
- やっぱカジュアル(역시 캐주얼)
- ビシッとOL風(우아한 OL풍) → 에피소드 13

분기 16

분기
自宅マンションへ(자택 맨션)
ラオシュ-の店へ(라오슈)
編集部へ(편집부로)

분기
やっぱり行くのはやめよう(역시 갈 수밖에 없어)
留守電になにか入ってないかな?(부재중에 전화가 오지 않았을까)

분기
編集部にとりあえず電話(어쨌든 전화)
行くしかない!(갈 수밖에 없어) → 에피소드 14

분기
電話してみよう(전화해보자)
會いに行かなきゃ(만나러 가야지) → 에피소드 14

분기
連の家へ(렌의 집으로)
ラオシュ-店へ(라오슈에게)
編集部へ(편집부에)

분기
電話してみよう(전화해 보자)
行くしかない!(갈 수밖에 없다)

분기
....
大聲で助けを(큰소리를 도움을)
この隙に逃げられうかも(이 틈을 타 도망쳐야지)

분기
自分でやるわ(내가 할게) → 에피소드 16
賴むわ(부탁해)

분기
確かに私を助けてくれた(확실히 나를 도와줬어)
いや、信じられない(아니, 믿을 수 없어)
どうしてあのパーティーに?(어째서 그 파티에?)

분기
連くんのアパートに急ごう(렌군의 아파트레 서두른다)
連くんにすぐ電話(렌군에게 바로 전화)

분기
ひとりで逃げる(혼자서 도망친다)
とりあえずついていく(어쨌든 따라 간다)

분기
絶對渡さない!(절대로 넘기지 않는다)
渡した隙に逃げよう(넘기는 틈을 타서 도망친다)

분기
信じる(믿는다)
信じない(믿지 않는다)

분기
加美の事を聞きたい(카가미에 대해서 묻는다)
なぜ私が追われるの?(어째서 내가 쫓기는거지?)
あの連中はなんなの?(나를 쫓는 일행들은 뭐지?)
どうして一人で追うの?(어째서 혼자서 쫓는거야?)

분기
この隙に逃げる(이대로 도망친다)
このままリョウといる(이대로 료와 함께 있는다) → 에피소드 18

분기
渡したほうがいい(넘기는게 좋다)
渡さない(넘기지 않는다)

분기
ここにいる(여기에 있는다) → 에피소드 17
この隙に逃げる(이 틈을 타서 도망친다)

분기
ジルの事を考える(질에 대해 생각한다)
ジルの 戀人の事を考える(질의 애인에 대해 생각한다)
ふたり以外の事を考える(그 외의 것을 생각한다)

분기
秒(1초)
3秒(3초)
秒(7초)
10秒(10초)



PlayStation 2 POWER 공략왕!

에피소드 19

분기
ジッとして身を隠す(가만히 있는다)
………
逃げ出すチャンスかも！？(도망칠 찬스일지도!?)

분기
ここは油断させておいて…(여기선 방심하게 해놓고)
同じ部屋ってのはマズイわよね(같은 방을 쓰는 건 곤란한데)

분기
なにすんのよコイッ！！(뭐하는거야? 이 녀석!!!)
や、やめて！！(그, 그만둬!!!)

분기
これからどうするの？(이제부터 어떻게 하지?)
どうして助けてくれたの？(어째서 구해준거야?)
あの寫眞は何?(그 사진은 뭐지?)

분기
わかったわ(알겠어)
リョウを見捨てられない(료를 두고갈 수 없어)

에피소드 17

분기
覺悟を決めてジャンプ(각오를 한 후 점프)
加美さんを置いていけない(카가미씨를 두고갈 수 없어)
………

분기
言うとおりに 飛び降りる(카가미의 말대로 뛰어내린다)
加美さんを助けなきゃ(카가미씨를 도와준다)
………

에피소드 21
에피소드 20

분기
ネガを見せる(사진을 보여준다)
しっかり持ってる(보여주지 않는다)

분기
渡さない(넘겨주지 않는다)
渡す(넘겨준다)

분기
絶對締めない(절대로 포기하지 않는다)
もうだめ(이젠 안돼)
………

에피소드 24

분기
ハエジマに毆りかかる(하에지마에게 덤빈다)
今のうちに逃げる(도망친다)

에피소드 22

분기
私は彼らを許さない！(나는 녀석들을 용서할 수 없어)
もうどうする事もできない(더 이상 어쩔 수 없어)

에피소드 23

분기
リョウさん、かな…(료씨일까…)
加美さん…(카가미씨…)

분기
進入する(진입한다)
リョウを追う(료를 쫓는다)

분기
寫眞を撮る(사진을 찍는다)
………
でものどかを助けなきゃ(하지만 노도카를 도와야지)

분기
聲の方へ行く(소리가 나는 쪽으로 간다)
逃げる(도망친다)

분기
のどかを助ける！(노도카를 도와준다)
………
言うとおりにして(시키는 대로 한다)

에피소드 28

분기
リョウの所へ(료가 있는 곳으로)
出口に走る(출구로 달린다)

분기
のどかしっかりして(노도카, 정신차려)
………

에피소드 27
에피소드 28

분기
できない！(할 수 없어)
わかったわ(알겠어)

분기
のどかを助ける…(노도카를 돕는다)
………

분기
私も戰う！(나도 싸운다)
………
のどかが…(노도카가…)

분기
もっと寫眞を撮らないと(좀더 사진을 찍어야 해)
わかったわ(알겠어)

에피소드 25
에피소드 26, 32

분기
リョウの言う通り逃げよう(료가 시키는 대로 도망치자)
………
寫眞を撮らなきゃ(사진을 찍어야 해)

에피소드 29, 31

에피소드별 해설

에피소드 1, 2, 3, 4

파티장에서 스캔들 사진을 찍지 못했을 경우에 나오는 엔딩. 초반 파티장 렌에게 정보를 얻는 선택문에서 '렌군 훌륭해(連くんエライ!)' 만 선택했다면 에피소드 4로, 3개의 분기를 모두 선택했다면 다음 분기에서 에피소드 3으로 진행된다.



▲짤린다는 내용. 하지만 죽는 것보다는 나을지도…

에피소드 5

결국 스캔들 사진을 찍는데 실패한 사키. 하지만 대신 렌이 그 사진을 찍고, 신문에 이름이 난다. 결국은 자긴 돈주고 정보사서 남 좋은 일 시킨 격이 된다.



▲특종을 잡은 렌. 매스컴 사람들이 사키의 집 앞으로 몰려든다…

에피소드 6, 7, 8

고속도로에서 뒤쫓아온 하에지마에게 죽는다. 죽는 장면이 조금씩 틀리지만 결국 죽는다는 결과에 대해서는 별반 다르지 않다.



◀이렇게도 죽고



▲이렇게도 죽는다

에피소드 9

카가미를 피해 뒷골목으로 도망갈 경우 나오는 에피소드. 하에지마에게 죽는다



▲역시 죽는다

에피소드 10

경찰에게 노도카의 살인 용의자로 잡히게 된다. 죽지는 않지만 감옥살이하게되는 에피소드.



▲즐거운 감옥인생…

에피소드 11

내용은 에피소드 10과 같지만 진행법이 조금 다르다. 파티장에서 '경비원을 체크한다', '필름을 넘긴다', '…'의 순으로 진행하면 에피소드 8이 아닌 새로운 분기로 진행할 수 있게된다. 그 후 경찰에 모든 것은 '맡긴다'를 선택하면 결국은 용의자로 체포되고 감옥살이하는 에피소드가 나온다.



▲신고하러 갔다가 잡히는 케이스

에피소드 12

고속도로에서 하에지마의 공격을 받은 후, 편집부로 들려 사진을 맡기고 오면 나오는 에피소드. 의문의 적에게 저격당해 죽는다.



▶헤드샷 2600점! (사일런트 스코프)

에피소드 13

도주중에 카드를 사용하여 잡히는 에피소드. 달성률이 50%이상일 때, 볼 수 있다.



▲도주중 카드를 사용하는 것은 곧 죽음을 의미한다

에피소드 14, 15, 16

경찰에 붙잡히는 에피소드. 14는 편집부에서, 15는 중화가에서, 16은 자신의 집에서 붙잡힌다.



▲체포되는 에피소드… 이 후는 감옥살이

에피소드 17

조직에게 필름을 넘겨주고도 죽는 에피소드. 이전 선택문에서 '필름을 넘겨준다'를 선택하면 에피소드 18로, '필름을 넘겨주지 않는다'를 선택하면 계속해서 게임이 진행된다.



▲필름을 넘겨주지만… 죽는다

에피소드 18

내용은 에피소드 17과 같다. 이전 선택문에서 '필름을 넘겨준다'를 선택하면 에피소드 18로, '필름을 넘겨주지 않는다'를 선택

하면 계속해서 게임이 진행된다.



에피소드 19

사진 현상하는 시간을 맞출 때, 3초를 제외한 나머지 3개를 선택하면 하에지마가 들이닥친다.



▲너무 시간 끌면 죽는다

에피소드 20

카가미와 전차로 뛰어내린 신에서 도망가라고 하는 카가미의 말에 '……', '카가미씨를 돕는다'를 선택하면 총맞고 죽는 에피소드 20으로 진행.



◀ "우리 함께 죽어요(From 구원의 반)"

에피소드 21

열차에서 뛰어내리라는 카가미의 말을 무시하고 계속 버티다가 죽는 에피소드.



▲그러니까 도망가랄 때 갔으면 됐잖아

에피소드 22

부랑아들과 하에지마가 싸우고 있을 때, 도망가지 않고, 함께 싸움에 동참하면 발생하는 에피소드. 사키가 죽는 것은 변함없지만 이 에피소드의 경우 하에지마까지 함께 죽기 때문에 볼 가치는 충분히 있다.



▲사키 한 목숨 바쳐 대마왕 하에지마를 물리친다

에피소드 23

겨우겨우 도망친 후, 자신 혼자서는 더 이상 어쩔 수 없다고 판단하면 나오는 에피소드. 경찰도 하에지마의 조직과 한패라는 것을 알 수 있다.



▲오노즈카 경관의 정체는 마지막에 밝혀진다

에피소드 24

하에지마를 만났을 때, 포기하면 발생. 그냥 죽는다.



▲그냥 죽어라…

에피소드 25

마지막 분기에서 도망가지 않고, 계속 사진을 찍는다를 선택하면 발생하는 에피소드. 창고가 폭발해 죽는다.



▲사진은 충분히 찍지만 폭발에 휩싸여 죽는다

에피소드 26

에피소드 32루트로 진행해왔지만 결국은 마지막에 총맞고 죽는 에피소드. 렌과 노도카를 죽이고 에피소드 32로 진행하면 볼 수 있다.



▲초반에는 대부분 이 에피소드를 보게 된다

에피소드 27

노도카에게 총맞고 죽는 에피소드



▲친구 잘두면 3대가 편하다…라고 했는데…

에피소드 28

노도카를 죽이려다 죽는 에피소드



◀"임무완료"

에피소드 29

에피소드 31 루트로 진행해 왔지만 결국은 총 맞고 죽는 루트. 상황은 26과 같다. 렌과 노도카를 죽이고 진행하면 볼 수 있다.



▲26의 경우와 같다

에피소드 30

스페셜 모드에서만 볼 수 있으며 에피소드 26, 29와 같은 루트로 렌과 노도카를 죽인 후, 진행하면 볼 수 있다(즉 마지막에 총을 맞으면 된다). 사키 아버지의 정체를 알 수 있는 에피소드…. 에피소드 33과는 상반되는 진 배드엔딩이라 고 할 수 있다.



◀사키 아버지의 정체

에피소드 31

카가미 굳엔딩. 사건은 일단락되었지만 사키는 나머지 조직까지 파멸시키기 위해 카가미와 함께 계속해서 조사를 한다는 내용의 에피소드.



▲안경과 함께

에피소드 32



◀선글래스도 함께

료의 굳엔딩. 사키는 료의 본국으로 찾아가 함께 조사를 계속한다는 내용.

에피소드 33

스캔들의 진 엔딩이라고 할 수 있다. 스페셜 모드에서 에피소드 31, 32 루트로 진행하면 볼 수 있다. 사키는 아버지를 만나 새로운 진실을 알게 된다는 에피소드.



▲31, 32 루트와 내용은 완전히 같지만 마지막에 카가미와 료의 에피소드가 아닌 사키의 아버지가 등장한다

에피소드 34

외전격 시나리오. 여성 아이돌 사야카의 불륜을 특종사진으로 찍으려 하지만…. 불륜이 아닌 자신의 아버지를 만난 것이었다는 건전한 내용. 사키는 자신의 아버지를 생각하며 필름을 버린다.



▲사야카의 성우는 To Heart의 멀티, 아크 더 래드의 리자 등으로 유명한 호리에 유이~♥. 참고로 이 에피소드에는 엔딩보컬이 준비되어 있다

에피소드 35

섹시 여배우의 숨겨진 과거를 카메라에 담기 위해 쿠로키 레이코를 찾아가지만… 그녀는 사실 남자였다는 것이 밝혀지는 외전격 시나리오.



▲세상에는 3종류의 사람이 있다. 남자, 여자, 그리고… 숨겨진 과거를 가지고 있는 섹시 여배우

에피소드 26, 29, 31, 32 조건

카가미와 료의 굳엔딩과 배드엔딩. 진행 루트는 거의 같지만 배드엔딩이 나오는 사람은 계속해서 배드엔딩이, 굳엔딩이 나온 사람은 계속해서 굳엔딩이 나오게 된다. 이는 달성률과 관계가 있는데…. 달성률이 80% 이하일 때는 굳엔딩보다 배드엔딩을 보기가 쉬우며 80% 이상일 때는 배드엔딩보다 굳엔딩을 보기가 쉽다. 조건은 80% 이하일 때, 노도카가 죽으면 배드엔딩, 아무도 죽지 않으면 굳엔딩이. 80% 이상일 때는 둘다 죽으면 배드엔딩, 아무도 죽지 않거나 한사람만 죽으면 굳엔딩이 나온다.

100%를 위하여…

모든 에피소드를 보고, 모든 분기를 다 지나왔다고 해도 달성률이 100%가 되지 않는다. 이것은 야루도라 시리즈의 특징이기도 한데… 어떤 분기를 지나왔는가에 따라 이번 분기에 따른 결과가 아주 조금(정말로 조금)바뀌기 때문에 100%를 달성하기 위해서는 상당한 인내심을 필요로 한다(그래도 시리즈 중 난이도는 가장 낮다). 여기에 놓치기 쉬운 분기와 포인트를 정리해놓았으니, 우선 모든 에피소드와 모든 분기를 지나온 후 100%에 뜻이 있는 사람은 참고하도록 하자.

달성률 50%를 넘으면

달성률 50%를 넘으면 게임의 시작과 함께, 어머니의 꿈을 꾼 후, 라오슈에 가는 방법, 파티장에서 카가미를 발견했을 때, 옷을 고를 때의 선택문이 추가된다.



▲이런 식으로 선택문이 추가된다

놓치기 쉬운 분기

'경비원을 체크', '필름을 넘긴다', '…,'



▲놓치기 쉽다. 체크!

'경찰서에 가자', '도망치는 편이 좋을 것 같다'의 순으로 진행하면 이 후 중화가에서 라오슈가 죽은 후, 선택문 없이 바로 '렌에게 서두른다'로 진행되고, 중화가에서 카가미를 만났을 때, 새로운 선택문이 추가된다. 특히 고속도로에서 하이지마에게 쫓길 때, 앞서 선택문에서 '경비원을 체크'를 선택했다면 '…'를 선택해도 에피소드 8이 아닌 새로운 분기가 등장하게 된다.

두가지 패턴의 전화

자택에서 도망나와 라오슈에게 전화를 걸 때, 상마오가 받을 때와 아무도 받지 않을 때, 마찬가지로 렌에게 전화를 걸었을 때, 받을 때와 받지 않을 때 두가지 버전이 준비되어 있다.

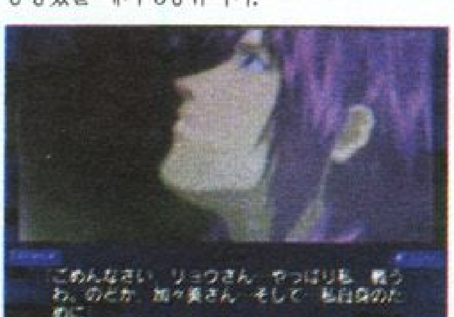
조건은 초반 라오슈에게 갈 때, 전차를 타고 가면 상마오는 전화를 받고, 렌은 받지 않으며, 자가용을 타고 갔다면 렌이 받고 상마오가 받지 않는다.



▲받을 때와 안받을 때의 두가지 버전이 있다. 이 후 시나리오에는 눈곱만치도 영향을 미치지 않지만 100%를 목표로 하는 사람은 놓치지 말자

싸울 결심을 할 때

스토리의 후반, 료와 재회를 한 후, 사키가 싸울 결의를 할 때, 일반 버전, 카가미가 죽었다고 알고 있을 때의 버전, 렌이 죽었을 때의 3가지 버전이 있다. 즉 료 분기로 진행했을 때, 카가미 분기로 진행했을 때, 렌이 등장했을 때의 3종류이다.



▲단지 다른 것은 여기에 사키가 나열하는 이름뿐…

에피소드 17, 18

각각 료와 카가미와 함께 있다가 죽는 에피소드. 다만 여기서 바로 에피소드가 나올 때와 죽지 않고 게임이 계속 진행될 때가 있다. 조건은 이 선택문이 나오기 바로 전, '필름을 넘겨주지 않는다'를 선택하면 죽지 않고 진행, '필름을 넘겨준다'를 선택하면 각 에피소드가 나온다.



▲여기서 선택

하에지마와 싸우기로 결심

부랑아들이 하에지마와 싸우는 장면. 도망간다를 선택하면 계속해서 스토리 진행, '하에지마에게 덤빈다'를 선택하면 에피소드 22가 나온다. 하지만 같은 에피소드라도 카가미와 료의 분기에 따라 연출이 조금 바뀐다.



▲이것과



▲이것이 다르다

0.33%의 미학

대부분 99.67%에서 더 이상 달성률이 올라가지 않을 것이다. 이 부분이 가장 까다로운 문제로…. 에피소드 31과 32에는 각 3가지 버전이 있다. 노도카가 죽는 버전, 렌이 죽는 버전, 그리고 두사람이 살아있는 버전. 엔딩의 내용은 같지만 사건이 해결후, 무덤으로 찾아가는 신이 추가된다. 또한 노도카와 렌이 둘다 죽었을 경우에는 마지막에 에피소드 31이라면 26으로, 32라면 29로 진행된다(배드엔딩).



▲99.67% 여기가 최대의 고비로 대부분 카가미 분기에서 노도카를 죽이지 못해 0.33%를 채우지 못한다

렌 등장 & 죽이기. 그리고…

후반 카가미의 말대로 열차에서 뛰어내린 후, 렌이 등장할 때가 있다. 렌은 초반 파티장에서 '렌군 훌륭해'만 선택하지 않으면 등장한다. 하지만 렌이 등장했다는 것이 렌이 죽는다는 것을 의미한다.



▲렌이 등장… 여기서 렌이 죽으면 에피소드 32에서 렌이 죽었다…라는 식의 내용이 추가된다

노도카 죽이기

료의 루트에서는 '노도카를 구한다'가 아닌 '…'를 선택하면 쉽게 죽일 수 있지만 카가미 루트에서는 특별히 죽는 연출이 준비되어있지 않기 때문에 죽었는지 살았는지 알 방도가 없다. 카가미 루트에서 노도카를 죽이는 방법은 카가미와 함께 창고에 잠입한 후, '사진을 찍는다', '노도카를 구한다', '…' 순으로 선택하면 된다.



▲죽는다…

스토리 공략

이제 영화를 시작하오니 핸드폰을 꺼주십시오.

룸메이트의 이름은 노도카

늦은 아침. 과거… 즉 어렸을 적의 부모님 꿈을 꾸던 사키는 부시시한 모습으로 잠에서 깨어난다. 그런 그녀를 맞아주는 것은 룸메이트인 노도카.

사키: 우…웅….
노도카: 사키 일어났어?
사키: 노도카 좋은 아침!. 근데 지금 몇시야?
노도카: 점심먹을 시간…. 그것보다 안좋은 꿈이라도 꾼거야?



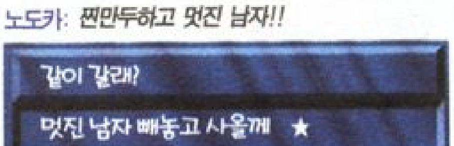
사키: 어머니 꿈을 꾸었어.
노도카: 미안. 쓸데없는 걸 물어서…
사키: 괜찮아. 신경쓰지 않아도 돼.


▲평화로운 아침


▲룸메이트인 노도카. 설정은 있지만 게임상에서는 사키의 룸메이트로서의 비중밖에 가지고 있지 않다

완전히 잠에서 깨어난 사키는 노도카와 함께 아침식사(점심에 가까운)를 한다.

노도카: 요코하마에 간다고?
사키: 그래. 오후에 볼일이 있어서. 뭐 사올 거라도 있어?
노도카: 찐만두하고 멋진 남자!!

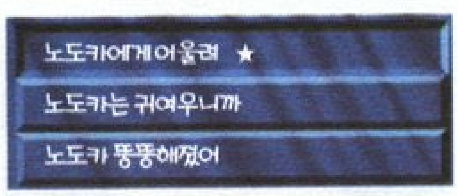


사키: 멋진 남자 빼놓고 전부 사올게.
노도카: 요코하마라면 또 라오슈 씨라는 사람의 가게?
사키: 맞아. 요즘 특종이 뜸하니까 오랜만에 정보라도 사올까 하고….
노도카: 역시…. 그나저나 대단하네. 사진 주간잡지 업계…. 특종을 파는 업종까지 있을 정도라니….
사키: 하지만 정보료는 상당히 비싸.
노도카: 가난한 프리 카메라맨은 자주 이용할 수도 없다는 말이군.
사키: 그렇게 적나라하게 말하다니…. 그래. 나 가난해…. 가난한 김에 옷 많이 가지고 있는 룸메이트에게 한가지 부탁이 있는데….
노도카: 응? 또?

노도카는 자신의 옷을 한 벌 사키에게 빌려준다. 옷을 갈아입고, 거울에 전신을 비추어보는 사키.


▲흐음… 어울려… 어울려…

노도카: 아! 딱 맞는데!
사키: 다행이다. 언제나 고맙게 생각하고 있어. 노도카.
노도카: 역시 사키. 스타일 좋은데. 솔직히 말하자면 이 옷. 나에겐 조금 맞지 않아.



사키: 그럴까? 난 역시 노도카에게 더 잘어울릴 것 같은데…


▲학… 이 분위기는…

노도카: 그, 그래? 역시!
사키: 멋·있·어♡
노도카: 앙! 사키 귀여워~.
사키: 앗! 이 이상은 안돼. 좋은 친구관계로 남아야지.

모든 준비를 끝마치고 사키는 어머니의 사진을 보며 다녀오겠다는 인사를 한다.

사키: 다녀올게요. 어머니.
노도카: 사키~. 너무 늦장부리면 또 늦어.
사키: 괜찮아. 바로 나갈거야.
노도카: 또 자가용으로 갈거야?



사키: 물론! 역시 자가용이 빠른걸!!
노도카: 그거야 사키가 더 이상 받을 벌점이 없을 정도의 속도위반자라서 그런 거라 생각되는데….
사키: 아직 면허정지 당할 정도의 벌점이 쌓인 건 아니야.
노도카: 과연….

하지만 도로는 엄청난 정체현상을 보이고, 결국은 약속시간 한참이 지나서야 요코하마에 도착하게 된다.


▲폭주왕 사키도 고속도로 정체 앞에서는 어쩔 수 없다

라오슈에서 스캔들의 정보를…

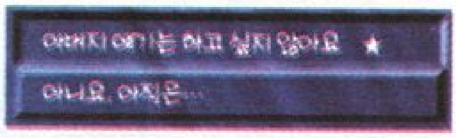
라오슈에 도착하면 상마오가 맞아준다.

상마오: 기다리고 있었습니다. 키타자와 님.
사키: 오랜만이야. 미스 상마오.
상마오: 라오슈가 기다리고 있습니다. 자! 이쪽으로.

라오슈의 안내를 받아 안으로 들어가며 라오슈가 반갑게 맞이해준다.

라오슈: 오랜만이네. 사키씨. 언제 봐도 아름다운걸!

사키: (멋쩍은 듯이 웃으며)하…하하… 감사합니다.
라오슈: 어때? 이제 슬슬 일을 이어받을 생각이 들었어? 당신의 아버지는 대단한 일을 하고 계셨어.
사키: (어두운 표정을 지으며)예, 예…
라오슈: 내가 살던 나라는 옛날에 많은 전쟁이 있었지. 그 당시 당신의 아버지는 전쟁통에서 많은 사진을 찍던 유명한 보도사진가였어. 하지만 사키는 예능 특종전문 카메라맨. 이건 좀 아깝다고 생각하지 않아? 뭐하면 내가 소개시켜줄 수도 있는데… 어때? 난 그쪽의 정보에 대해서도 강하다고… 신문도 잡지도 특종이 부족하면 모두 나에게 정보를 사러 올 정도니까.



사키: 그 얘기는 하고 싶지 않습니다.
라오슈: 그렇다면 처음 약속대로 예능계의 정보를 팔도록 하지.


▲라오슈와 사키의 아버지는 전장을 함께 헤쳐온 사이…


▲현재는 행방불명이 된 사키의 아버지…

정보가 담긴 한권의 책을 사키에게 건내주며

라오슈: 하지만 사키씨, 시간약속에 둔한 것은 별로 좋지 못해. 사실은 오늘 사키씨를 위해 정보 3개를 준비했었지만 시간이 되도 올 기미가 보이지 않아서 다른 사람에게 나머지 두 개는 팔아버렸어.
사키: 그럴수가…
라오슈: 남은 것은 하나. 하지만 다행히 남은 것이 최대의 특종이지. 일본에 온 외국인 아티스트의 극비연애 특종.
사키: 사겠어요.
라오슈: 그럼 내용을 한번 확인해 보도록 하게.

특종의 내용을 확인하던 사키는 엄청나게 놀란다. 일본에서도 유명한 질 사우저의 특종 정보였기 때문이다.

사키: 엣! 질 사우저라면!!! 그 뮤지션 질을 말하는 거에요?
라오슈: 맞아! 일본 친구에게 초대받아 극비리에 일본에 와있어. 숨겨놓은 애인도 함께.
사키: 두사람의 결정적인 순간을 카메라에 담으면 엄청난 특종이 되겠는걸!

또한 라오슈가 건내준 정보가 담긴 책안에는 파티 입장권이 함께 들어있었다.

사키: 이, 이건 뭐지?
라오슈: 질 사우저를 위해 극비리에 열리는 파티의 입장권. 단 위조야.
사키: 역시 세심하다니까.


▲질 사우저라고!?

파티장

그날 밤. 파티장소에 도착한 사키. 일단 파티에 참석하기 전 화장을 하며

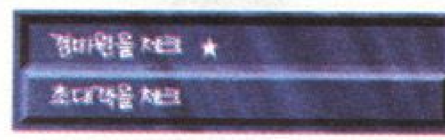
사키: 음. 꽤 괜찮은데! 좋은 향기잖아!! 이러다가 남자들이 너무 접근해와서 잠입 취재할 겨를도 없어지는 건 아니겠지? 자! 그럼 가볼까?


▲자아도취

파티장 안으로 들어가려고 할 때, 수상한 남자가 문 앞을 얼씬거리고 있다. 손에 캠코더를 들고 있는 것으로 봐서는 아무래도 사키의 라이벌 같기도 한데…. 특종을 잡는 카메라맨치고는 너무 엉성한 모습에 그냥 신경 끄고 회장 안으로 들어간다. 회장안으로 들어오면 그곳에는 정치계나 예능계에서 거물급이라 불리는 인물들이 모두 참석해 있는 엄청난 파티였다. 역시 직업은 못 속인다고 피가 끓어오르는 사키지만 일단 오늘의 목적은 질의 스캔들 사진이라는 사실을 되새기고 신중히 주변을 살핀다.


▲설마 라이벌?


▲어리버리한걸 보니 신경 안써도 되겠군



사키: (주의를 한번 둘러보며)저것도, 저것도, 저것도 모두 경비원이겠지? 체크! 체크!

주의를 둘러보던 중 한 남자(료)를 발견한다. 매서운 눈빛이 사키에게는 결코 낯설지가 않게 느껴지는데….

사키: 앗! 저 눈! 알고 있어! 저 눈은…
과거 전쟁통에서 보았던 병사들을 떠올리며….

사키: 맞아…. 저 눈은 어렸을 적에 보았던 병사들과 같은 눈


▲전장을 헤치고 온 사나이의 눈빛이다

료와 눈이 마주치자 바로 시선을 다른 곳으로 돌리며 초대권을 내고 안으로 들어가려 한다.

사키: (초대권을 내며)부탁합니다.
접수: 저… 손님, 이 티켓말인데요….



위조란 것이 발각됐다고 생각한 사키는 엄청나게 놀라지만 태연한 표정을 짓는다

접수: 돌아갈 때, 기념품 교환권이 함께 들어있으니 가지고 계십시오;.
사키: 그… 그랬군요, 고마워요.


▲여기서부터 분기가 시작된다

사키는 파티장 여기저기를 누비며 질 사우저를 찾아다닌다.

사키: 어디야? 도대체 질 사우저는 어디에 있는거지? 음…; 이렇게 사람이 많아서는 도저히 알 수가 없겠는걸.

그런 생각을 하고 있을 때, 뒤에서 굵고 짧은 목소리의 남자가 사키에게 말을 건다.

???: 손님, 위조 티켓을 사용하셨군요.



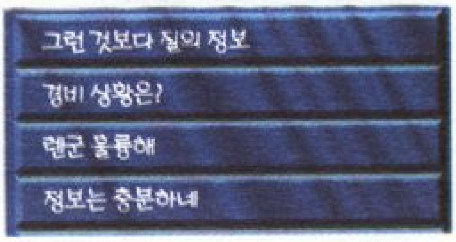
깜짝 놀라며 뒤를 돌아보면, 그 목소리의 주인공은 회사의 아르바이트생 렌이었다.

사키: 렌군!? 정말 놀라서 죽는줄 알았잖아! 적당히 하라고~
렌: 하지만 선배님 두리번거리는 게 어딜 봐도 수상해서 그만…
사키: 시끄러, 아르바이트군에게 그런 소리 듣고

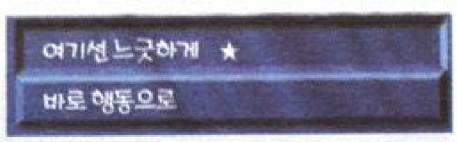

▲연하의 남자에게 관심은… 있나?

싶지 않아!!
렌: 회사도 아닌데 그 아르바이트군이라는 별명으로 부르지 마세요.


▲정말로 열심이군…



사키: 하지만 고마워.
렌: 갑자기 왜 그러시죠?
사키: 아니, 언제나 나 때문에 고생한다고 생각돼서.
렌: 무… 무슨 말씀을 하시는 겁니까?
사키: 정말로 고맙게 생각하고 있어.
렌: 아니요, 모두 선배를 위해서인걸요. 얼마든지 할 수 있어요.
사키: 경비원쪽은 어때? 꽤 있어?
렌: 홀 이외의 장소에는 험악하게 생긴 경비원들이 어슬렁거리고 있어요. 경비원이라고 한눈에 알 수 있더라구요.
사키: 근데… 카메라는 확실히 챙겨 왔겠지?
렌: 물론 가지고 왔습니다.



카메라를 가지고 질을 찾아다니던 사키는 풀장에서 애인과 함께 있는 질을 발견, 카메라에 담는데 성공한다. 하지만 사진 찍는 장면을 다른 사람에게 들켜버린다.

남자: 누구야! 거기 있는건?


▲목표물 발견!! 놓치지 않는다

사키: 이런! 걸렸다!
남자: 놓치지마! 잡아라! 침입자다!


▲질의 스캔들 사진을 찍는데 성공

겨우겨우 도망쳐 나온 사키는 자신의 자가용을 타고 집으로 향한다. 하지만 고속도로 한가운데서 의문의 자가용이 사키를 뒤따라온다.

사키: 휴… 겨우 도망쳤다. 응? 뭐하는 거야? 내 소중한 차를!?

추적해온 자가용이 창문이 열리고, 그곳에 타고 있던 하에지마란 남자가 손도끼로 사키를 공격한다.

하에지마: 필름을 넘겨라! 순순히 따르면 목숨만은 살려주지.
사키: 무슨 소릴 하는거야! 내 차를 이렇게 만들다니!!
하에지마: '시체애호자'라고 알고 있어? 특히 나는 파괴된 인간의 육체를 좋아해서 말이지.
사키: ……;

고속도로에서 사키의 자가용을 둘러싼 추격전이 계속된다. 아니 사키의 자가용은 이미 하에지마 일당에게 둘러 쌓여 있었다.

하에지마: 이대로 가면 사고사(事故死)는 피할 수 없게 돼. 불덩어리가 돼서 재만 남던가 충돌에 의한 충격으로 몸이 산산조각 나던가…; 어느쪽이던 아름다운 시체를 볼 수 있을 것 같기는 하지만.
사키: 진심인가? 이 녀석 정말 날 죽이려 하는거야? 단순한 스캔들 사진 한 장 때문에…?
하에지마: 그렇게 되고 싶지는 않겠지? 자! 어서 필름을 넘겨라. 빨리 대답해라. 필름을 넘길지, 아니면 지옥을 향해 계속 달릴지…;


▲정말 집요하다는 말밖에 안나온다



▲그렇다고 도로 한가운데서 도끼질할 필요는 없잖아?



사키: 학생시절의 내 별명 알고 있어?

하에지마: !?

사키: 폭주왕 사키!

기어를 바꾸고 제자리에서 U턴하는 엄청난 능력을 보여주는 사키!! 하지만 정면에는 트럭이 달려오고, 위기는 계속된다. 트럭을 피해, 고가도로에서 추락해 돼지를 수송하던 차 뒤칸에 떨어진 사키는 구사일생으로 목숨은 건지지만 하에지마의 추격은 끝나지 않았다. 게다가 이번에는 총까지 들고 설치는데….

사키: 뭐야! 도대체!! 내가 어째서 이런 꼴을 당해야하는 거지!? 내가 뭘 어쨌다는 거야!?

도로에서 차 두 대 사이를 빠져나가는 등, 전설의 폭주왕답게 다양한 묘기를 보여주며 하에지마의 추적을 따돌리는 사키. 하지만 엎친 데 덮친 격이라고…. 뒤에서는 하에지마 일당이 총을 난사하며 추적해오고, 앞에서는 료가 총을 겨누고 있었다.

사키: 전진해도 지옥, 빠져도 지옥. 어차피 같은 지옥이라면….





▲묘기를 보여준다



▲좌충우돌, 다사나난, 설상가상…



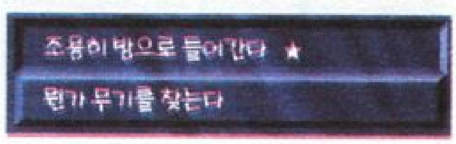
▲총 맞고도 안죽나 볼까?

결국 사키의 선택은 목숨을 걸고 료가 서있는 트럭에 정면으로 충돌하는 것이었다. 자신의 자가용이 희생이 되었지만 모든 추적에서 벗어난 사키는 일단 집으로 돌아간다.

사키: (집앞에서)휴우…. 겨우 도착했다. 이렇게 걸어본 것도 오랜만인걸. 들어가면 우선은 샤워부터 해야지.

집에 도착하면 또 다른 불행이

문 앞에 도착. 열쇠를 따려고 하는데… 이미 문이 열려있다. 노도카가 문을 열어둔 채로 있을리는 없고….



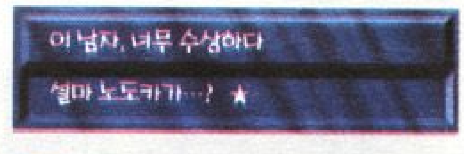
사키는 설마하는 마음으로 문을 열고 조심스레 안으로 들어간다. 안으로 들어와 집 안을 한번 둘러보면 노도카의 방문 앞에 피가 묻어있는 것을 알게된다. 사키는 놀라며 노도카 방안으로 들어간다.

사키: 노도카!!!

하지만 사키를 맞이해주는 것은 여느 때와는 확실히 다른, 노도카의 시체였다. 괴로워하는 사키의 뒤에 어제 파티장 앞에서 캠코더를 가지고 설치던 남자(카가미)가 나타난다.



▲설마…?



카가미: 미안! 내가 좀더 빨리 도착했더라면….

사키: 당신은 어제! 어째서… 어째서 노도카가…!?

카가미: 유감이야! 너희들을 도와주려고 했는데 조금 늦은 것 같아.

사키: 도와주다니요?

카가미: 나는 당신들 편이야.

사키: 그럼 혹시 범인을 알고 있어요?

카가미는 테이블 쪽을 가리킨다. 테이블에는 필름을 넘기라고 피로 친절하게 적어놓은 걸 볼 수 있다.

사키: 이건!?

카가미: 범인은… 어제 너를 습격한 녀석이야!

사키: 설마…. 단순한 스캔들 사진 때문에 어째서 노도카가 죽어야하는 거죠?

카가미: 나는 카가미 타츠야. 경시청 국제조사과의 조사관이야.

사키: 허…형사라고요…?

카가미: 너도 여기 있으면 위험해! 어서 짐을 챙겨 나와 함께 안전한 곳으로 피해있자!



사키: 알겠어요….

카가미: 협력해줘서 고마워.

사키: 하지만 어째서 도망치는 거지요? 다른 경찰들은 어디에 있는거예요?

카가미: 아…아니 사실은…



▲설마 이놈이?

사키: 왜 그러시죠?
카가미: 난 지금 휴직중이라서… 다른 경찰은 아무도 없어.
사키: (안색을 바꾸며)역시 거짓말이군요. 그럼 노도카를 죽인 것도?
카가미: 아니야! 믿어 줘!



▲아니야. 난 형사라고(전직), 내가 안죽였어…

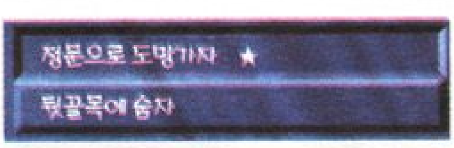


▲조연이 언제나 주연앞에 망가지는 법이다



▲필름을 넘겨라!!

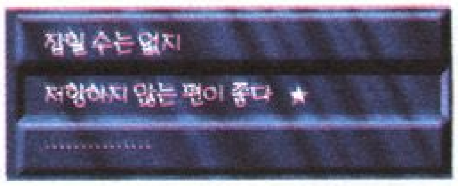
사키는 못 볼 거라도 본 마냥 놀라며 밖으로 도망친다. 물론 소리도 치며 도망치는 건 상식이다.



사키: 도와줘요! 누군가!
카가미: (뒤쫓아가며)그만둬! 기다려줘! 아니라니까…! 기다려!!

사키는 지나가는 시민에게 도움을 청하고, 현직 경찰들이 사키의 집으로 와 사건의 조사를 시작한다.

오노즈카 경관: 키타자와 사키씨지요?
사키: 예.
오노즈카 경관: 서까지 동행해 주셔야겠습니다.
사키: 예?
오노즈카 경관: 어제 수도고 하행선에서의 폭주행위
사키: 자, 잠시만요!
오노즈카 경관: 또한 동거인 모치게츠 노도카 살해사건의 중요한 참고인.
사키: 그럴 수가! 내가 노도카를 죽였다는 건가요?
오노즈카 경관: 자세한 이야기는 서에서 듣겠습니다. 자! 가시죠!
사키: 제가 안죽였어요?
오노즈카 경관: 순순히 오시지요!!



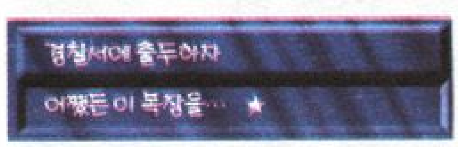
오노즈카 경관이 사키를 강제로 서까지 연행하려고 하자, 사키는 무심코 들고 있던 백을 휘두르지만… 하필 그 안에는 카메라가 들어있었고, 제대로 맞은 경관은 쓰러진다. 일단 이 상황에서 벗어나야겠다고 생각한 사키. 도망치기 시작하는데….



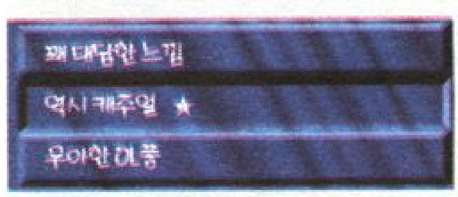
▲살인용의자에 살인미수, 공무집행방해죄 추가…

강력한 용의자로 주목된 사키

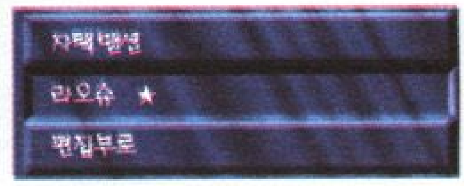
거리로 나오면 방송을 시작으로 사키는 완벽한 용의자로 몰리고, 사키가 갈만한 곳에는 하나같이 경찰이 대기하고 있었다.



일단은 이 움직이기 힘든 복장부터 어떻게 해결하기로 하고 부티크로 간다.



사키: (평상복을 사서 갈아입으며)의문의 조직이 목숨이 노리고, 카가미라는 수상한 녀석이 얼씬거리고, 경찰은 믿을게 못되고…. 마치 영화에나 나올법한 최악의 전개잖아. 모든 것은 어제 찍은 스캔들 사진 때문일까…? 하지만 단순한 스캔들 사진 때문에 이렇게까지는…. 좋아, 일단 집에서 현상을 해보자.







▲경찰이 쫙~ 깔렸다

사키는 현상을 하기 위해 집 앞으로 가보지만 역시나 경찰이 잠복중이다. 다음은 라오슈에게 가보기로 하지만 라오슈 가게 앞에도 경찰이 잠복해 있기는 마찬가지다. 일단은 숨어서 전화로 먼저 연락하는 사키. 숨어서 전화를 걸고 있는 도중, 료가 나타난다. 료에게 잡혀버린 사키.

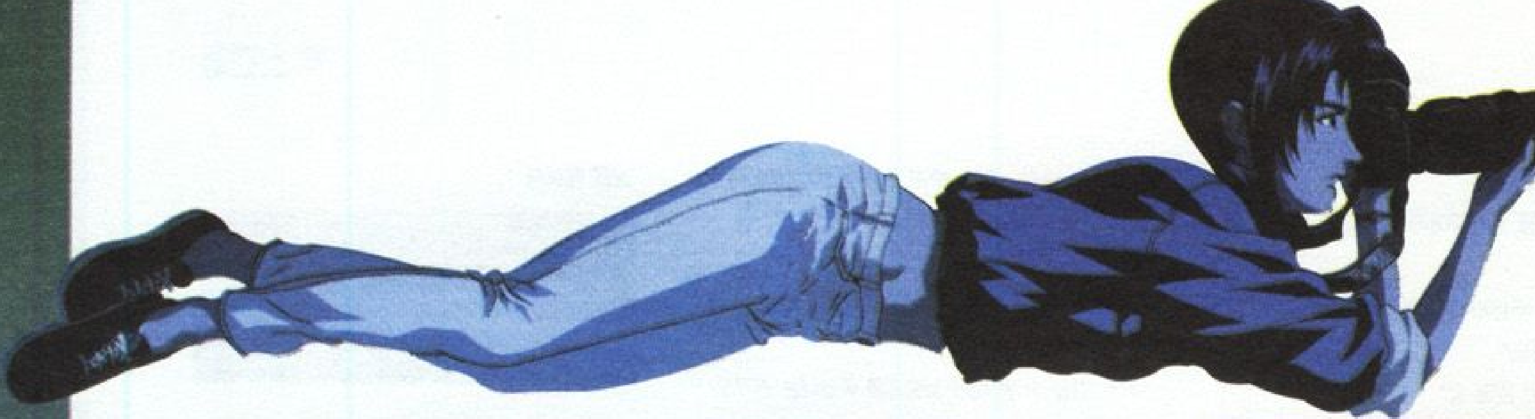
료: 필름을 넘겨라!
사키: 싫어요!
료: 죽고 싶은가?
사키: 풀어줘요!
료: 아직도 모르겠어? 그 사진은 네가 감당할 수 있을 만한 물건이 아니야!
사키: …!?



그런 대화를 하고 있을 때, 료에게 전화가 온다. 아무래도 조직에서 온 것 같은데… 료는 사키를 아직 발견하지 못했다고 한다.



▲사키를 구해주는 료. 도대체 적인지 아군인지…



자신을 붙잡아놓고 왜 보고 하지 않는지 의아해하는 사키. 혹시 아군? 그런 생각을 하고 있을 때, 경찰이 사키와 료를 발견한다.

경찰: *어이! 그런 곳에서 뭘하고 있지? 앗! 너는 수배중인 키타자와 사키? 기다려!!!*

도망가는 사키. 쫓는 경찰. 하지만 료가 경찰을 공격해 사키가 무사히 도망갈 수 있게 해준다. 어쨌든 무사히 도망친 사키는 공원에서 료에 대해 생각한다.

사키: *그 료라는 사람, 아군인가…? 하지만 어제는 분명 내 목숨을 노리고 있었는데…. 어쨌든 이제 의지할 수 있는 것은…*.



▲이번에는 도와준다

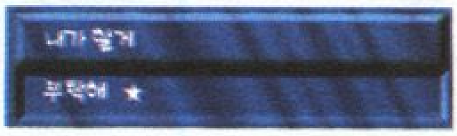


▲이제 의지할 수 있는건…

열혈 아르바이트군 렌의 집

사키는 열혈 아르바이트군 렌의 집으로 찾아간다. 반갑게 맞이해주는 렌.

렌: *다행이에요. 선배님, 무사했군요. (안으로 들어와 필름을 보며)즉 간단히 말해 이 필름이 모든 사건의 원흉이 되었다는거군요.*
사키: *그런 것 같아.*
렌: *현상해 볼까요?*
사키: *부탁해.*
렌: *그럼 준비하고 있겠습니다.*
사키: *그나저나 다행이야. 렌군이 무사해서.*
렌: *어제 녀석들은 따돌리고 도망쳤으니까요.*



현상실에 들어간 사키와 렌은 문제의 사진을 현상해본다.

렌: *역시 전체적으로 색감이 흐릿하네요. 좀더 진하게 뽑아야겠어요.*

현상한 사진을 하나하나 훑어 보지만 역시 평범한 스캔들 사진일 뿐 목숨을 위협당할 만한 것은 찍혀있지 않다.

사키: *특종 사진으로선 확실하지만… 목숨을 위협받을만한 것은 찍혀있지 않잖아.*
렌: *그렇다면 역시 이 특종 자체가 위험한게 아닐까요?*
사키: *그럴까…*
렌: *선배님이 정보를 입수한 요코하마의 정보통.*
사키: *미스터 라오슈를 말하는거야?*
렌: *예. 그 사람에게 물어보면 뭔가 알 수 있지 않을까요?*
사키: *그럴지도 모르겠군*



▲렌의 집으로 찾아간다



▲사진을 현상해보지만



▲평범한 사진일 뿐, 특별한 것은 찍혀있지 않다

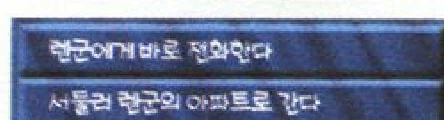
엄습해오는 위기

사키는 그날 밤 바로 라오슈를 찾아가지만 리오슈도 하에지마의 공격을 받았는지 피를 흘리며 쓰러져 있었다.

사키: *!?*
상마오: *키타자와 님….*
라오슈: *우… 우….*
사키: *미스터 라오슈!*
상마오: *키타자와 님, 여기는 아직 위험합니다. 녀석들이 아직 이 근처에!!*
사키: *녀석들이라니?*
라오슈: *사키씨에게 사과할게 있어. 내가 팔았던 정보… 단순한 특종정보가 아니었던 것 같아. 쿨럭!!!*
사키: *정신차리세요!*
라오슈: *사키씨. 서둘러 돌아가지 않으면 사키씨의 다른 친구들까지 죽게 될거야.*
사키: *예!?*
라오슈: *녀석들이 내 컴퓨터에서 사키씨의 정보를 조사해갔어. 어서 사와키 렌이 있는 곳으로…. 쿨럭…*
상마오: *미스터 라오슈!!!*
사키: *렌군이 위험하다고!!!*



▲중국무술 잘하게 생겼지만… 죽는다



'서둘러 렌군의 아파트로 간다'를 선택했을 경우

사키는 그 말을 듣자마자 렌의 집으로 가려고 하지만 그 앞에 대기하고 있던 하에지마의 조직이 쫓아온다. 열심히 도망가 보지만 막다른 골목에 다다르는 사키.

조직: *막다른 곳인 것 같군*
사키: *어째서…?*
조직: *(총을 겨누며)죽어!!*

절대절명의 위기…라고 생각했지만 그 순간 멋지게 등장한 료가 조직 일당을 쓰러트린다. 하지만 료 역시 사키의 필름을 노리고 있는 적. 료는 조직 일당을 모두 쓰러트린 후, 사키를 한 대 치며 필름을 요구한다.

사키: *어째서…? 날 구해준거 아니었나요?*
료: *사진을 넘겨!*



사키: *싫어요!*
료: *사진을 넘겨라!!*
사키: *노도카… 라오슈… 그리고 다른 모두를 위해서라도 나는 이 사진을… 사진은 넘기지 않아!*


▲막다른 골목


▲멋지게 하나하나 쓰러뜨린다

료는 사키에게 총을 겨누지만 이미 죽음의 공포에서 해탈한 듯 보이는 사키는 전혀 동요하지 않는다.

료: *(총을 거두며)다시 봤다…. 보통사람이라면 이성을 잃을텐데….*
사키: *총 같은건… 무섭지 않아요. 9살 때까지 세계의 분쟁지역을 전전해왔어요. 많은 사람들이 죽어갔지요. 그곳에서는 언제 죽을지 모르는 운명이었어요. 어머니도…*
료: *내가 태어난 곳도 그런 곳이었다.*
사키: *!?*
료: *어릴 때부터 싸우는 법만을 배워왔지. 아버지와 어머니는 지뢰에 걸려 돌아가시고, 나는 동생과 함께 생쥐처럼 숨어서 살수밖에 없었어…. 어느 날, 마을에 일본의 무기상인이 방문해왔어. 그 일행 중에 그 녀석이 있었던 거야!*
사키: *그 녀석이라면…?*
료: *하에지마. 녀석은 무기를 파는 것 외, 또 한가지의 목적이 있었어. 바로 자신의 취미인 살인을 위해, 죽일 대상을 찾는 것! 그리고 녀석이 살인대상으로 지목한 것은 내 동생이었어.*
사키: *그럴 수가…. …… 어째서 저에게 그런 것을 말하는 거지요?*
료: *너를 보고 있으면 왠지 동생이 생각나.*

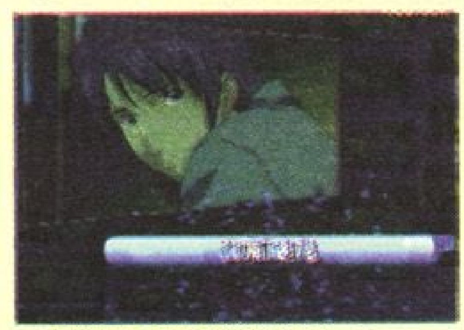
그런 얘기를 하고 있을 때, 하에지마 조직이 또다시 공격을 해온다. 화력으로 볼 때, 료의 승산은 없어 보이는데….


▲총이 무섭지 않나?

사키는 료가 조직과 싸우고 있는 틈을 타서 도망친다.




▲빗발치는 총알을 모두 피한다


▲도망쳐!! 가라면 못갈줄 알았지! 메~롱

'렌군에게 바로 전화한다'를 선택했을 경우

사키는 렌에게 위험을 알리기 위해 그에게 전화를 한다.

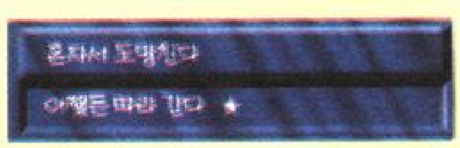
렌: *알겠습니다. 어쨌든 친구 집에라도 숨어있겠습니다.*
사키: *그렇게 해.*
렌: *선배님도 조심하세요.*
사키: *고마워. 그럼…. (전화를 끊고)일단은 안심할 수 있겠어.*
조직: *저기다!!!*

조직 일당들이 사키를 발견, 총을 겨눈다.

사키: *앗!?*

아무런 거리낌없이 사키에게 탄환을 난사… 하지만 어디서 나왔는지 카가미가 튀어나와 사키를 구해준다.

카가미: *위험해!!*
사키: *당신은…?*
카가미: *자세한 얘기는 나중에 하자.*




▲전화를 하는 도중에 들이닥친 조직일당

열심히 도망치는 카가미와 사키. 두사람은 건물의 옥상으로 회피, 무사히 조직 일당을 따돌리는데 성공한다.



▲카가미가 구해준다

사키: 어떻게 제가 여기있는줄 알았지요?

카가미: 네가 위험하다는걸 알고, 계속 미행했었어.

- 믿는다 ★
- 믿지 않는다

사키: 역시, 당신은…?

카가미: 처음부터 말했잖아. 난 적이 아니라고.

사키: 그럼 휴직중인 형사란 것도 사실…?

카가미: 겨우 믿어주는거야? 조금 사정이 있긴 하지만 현재 휴직중인 경찰청 조사관 카가미 타츠야라고 해.

- 카가미에 대해서 묻는다
- 어째서 내가 쫓기는거지?
- 나를 쫓는 일행들은 뭐지요?
- 어째서 혼자서 쫓는거지요?

사키: 카가미씨는 계속해서 녀석들을 쫓고 있는거에요?

카가미: 그래. 계속… 쫓고 있어…. 내가 경찰청에 들어간 그 때부터…. 하지만 난 녀석들의 조사를 그만두라는 명령을 받았어.

사키: 예?

카가미: 아마 조사를 그만두라고 경찰 상부에 압력을 가했겠지. 녀석들 정치에까지 관련되어 있는 것 같으니….

사키: 경찰에 압력을…?

카가미: 그만큼 녀석들의 배후가 탄탄하다고 의미. 아마… 정치가와 경찰내부에도 녀석들의 영향력은 무시 못할 수준일걸? 사건이 일어나도 왜인지 조직의 본거지까지는 파헤칠 수 없도록 되어있어. 제길…!!

사키: 카가미씨, 나를 이렇게 쫓아다니는 녀석들은 도대체 뭐하는 조직이지요?

카가미: 녀석들은 일본 국내의 최대급 무기밀수조직이야.

사키: 무기밀수?

카가미: 녀석들은 해외에서 돌고있는 무기들은 싸게 구입해서 분쟁지역이 비싸게 파는 조직으로 일본은 그 조직의 중계지점…이 되는 것 같아. 아쉽지만 일본의 경찰은 허술하니까.

사키: 어째서 그 조직에 그렇게 집착하는거지요?

카가미: ……… 처음 이 조직을 수사하는 것은 내가 아니었어. 그는 내가 형사가 될 때, 그리고 형사가 되었을 때도 꽤나 신세를 졌지. 나이차는 그다지 많지 않았지만 나의 은인이라고 할 수 있는 사람이야.

사키: 그런데요…?

카가미: 교통사고로 죽었어.

사키: 교통사고….

카가미: 아니… 그렇게 처리되었다…라고 하는 것이 맞겠군. 흔히 있는 운전조작 미스…라고….

사키: 설마 그 녀석들에게…!?

카가미: 그 친구에게는 너와 같은 헤어스타일의 여자친구가 있었어. 난 지금도 잊을 수 없어. 장례식에서 그 친구 애인의 얼굴을….

사키: 그래서….

카가미: 아니…. 개인적인 복수는 아니야…라고 해도 거짓말이 되겠지만 이건 복수가 아니라 죽은 사람에 대한 최소한의 예의라고 생각해. 나에게 사진을 넘겨줄 수 있겠어?

- 넘기는게 좋다 ★
- 넘기지 않는다

사키: 알겠어요.



▲조직을 쫓는 이유를 말해주는 카가미. 전직형사가 맞긴 맞는 것 같다

사진을 넘겨주기 위해 일어선 순간, 날아오는 총알. 아직 주위에 있던 조직이 사키가 일어서는 순간, 위치를 확인하고 총을 쏜 것이다.

- 여기에 있는다
- 이 틈을 타서 도망친다 ★

적이 쏘는 총알은 전부 빗나가고, 카가미가 쏘는 총알은 정확히 명중하는 놀라운 상황이 벌어지는 가운데… 사키는 그 틈을 타 항구로 도망친다.



▲승산은 없지만 지형적으로는 유리하다



▲여긴 나에게 맡기고 너는 어서 도망쳐!



▲카메라와 아버지에 대한 추억…

밝혀진 스캔들 사진의 정체

항구로 도망친 사키는 문제의 사진을 보며….

사키: 역시 질의 스캔들 사진으로밖에는 보이지 않는데…. 질의 애인 말고 다른게 찍혀있는 거라도…?

- 질에 대해 생각한다
- 질의 애인에 대해 생각한다
- 그 외의 것을 생각한다

사진을 하나하나 살펴보던 사키는 질의 스캔들 사진의 배경에 흐리게나마 뭔가 찍혀있는 것을 확인한다. 일단 이 부분을 다시 현상해보기로 결정… 집으로 향한다.

사키: (필름을 보며) 역시 이 부분에 뭔가 찍혀있어.

- 1초
- 3초 ★
- 7초

F11정도에 맞춘 다음에 노광시간을… 약 3초 정도로 하면….

사진을 다시 현상해보면 배경에는 하에지마가 살인을 하는 장면이 찍혀있다.

사키: *이건 나를 죽이려했던 남자. 이걸로 대충 상황을 알 수 있겠군. 나는 스캔들 사진을 찍으려다 살인현장의 순간까지 함께 찍어버린 거였어. 그래서 녀석들이 이 사진을 노리고 있던 거였고….*

어떻게 알았는지 하에지마가 현상실 안으로 들이닥친다.

하에지마: *꽤나 귀찮게 하는군. 사진을 넘겨주실까…? 넌 나중에 느긋하게 내 취향에 맞는 시체로 만들어줄게. 즐거움은 뒤로 미루는 주의거든.*


▲배경에 찍혀있는 것은 하에지마가 살인을 하는 장면이었다


▲넌 이제 곧 시체가 될 거야


▲료! 당신은 제 편이 아니었나요?

카가미가 구해주러 올 경우

(서둘러 렌군의 아파트로 간다를 선택하면 이쪽으로)

하에지마의 차를 타고 끌려가는 사키. 이제는 정말로 끝인가…? 그런 생각을 하고 있을 때, 이번에는 카가미가 등장! 사키를 구해준다. 사키는 사진을 다시 빼어들고 카가미와 함께 도망친다. 하지만 집요의 대명사 하에지마가 그대로 포기할리 없다. 끝까지 쫓아와 막다른 다리위에 꼼짝없이 잡힐 위기에 처하는데…. 카가미는 그 순간 다리 아래로 지나가는 화물열차에 뛰어내리기로 결심한다. 뛰어내린 두사람은 다행히 무사! 열차에 타고 얘기를 한다.

카가미: *너를 노리고 있는 것은 흔히 말하는 죽음의 상인…. 국내 최대의 무기밀수 조직이지.*
사키: *무기밀수?*
카가미: *녀석들은 불법으로 생산한 무기의 밀수를 하고 있어. 거래는 아시아, 아랍, 동구를 비롯한 전 세계의 분쟁지역. 나는 계속해서 녀석들을 뒤쫓고 있지만 녀석들의 보스가 정치가와 연관되어 있는 것 같아서, 바로 얼마전 이 일에서 손을 때라고 명령받았어. 아마 경찰의 상부층에 압력을 가했겠지. 이제 경찰조직으로는 조사하는데 한계가 있어. 그래서…*
사키: *휴직하고 개인적으로 조사를 계속하고 있는 거군요.*
카가미: *그래! 이 사회에는 지켜야하는 질서가 있어. 그것을 망치는 녀석들을 난 용서할 수 없어!*
사키: *………*
카가미: *왜 그래? 어두운 표정을 짓고…*
사키: *미안해요. 갑자기 아버지가 생각나서…*
카가미: *아버지를…?*
사키: *저희 아버지도 카가미씨 같은 열혈 보도 카메라맨이었어요.*
카가미: *카메라맨…?*
사키: *예. 하지만 그런 아버지 때문에 어머니는……… 아무 것도 아니에요.*
카가미: *네가 찍은 사진이 조직파멸의 중요한 열쇠가 될지도 몰라. 그래서 나는 그 사진을 필요로 하는거고….*
사키: *그건…*


▲카가미에게 어째서 조직을 쫓고있는지에 대하여 들을 수 있다

그 순간 지겹게도 또 공격해오는 하에지마. 어떻게 자가용으로 열차로 뒤쫓아 왔으며 열차의 루트는 어떻게 알았는지에 대한 부가 설명은 나오지 않는다.

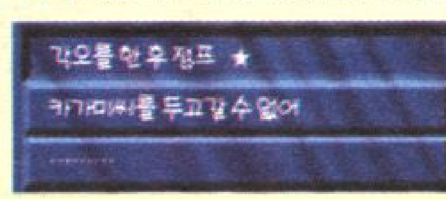
카가미: *숨어!*
사키: *저렇게 끈질기다니…*
카가미: *그 만큼 이 사진이 중요하다는 거겠지.*

자가용으로는 열차를 뒤쫓아올 수 없자 이번에는 다리위에서 기다리고 있다가 열차로 뛰어내리는 하에지마(와 그 졸개들).


▲정말 지독하군… 그 정성으로 다른 일을 열심히 해보지


▲총 맞은 카가미…. 그래도 웃는다

카가미: *사키군. 너는 열차에서 뛰어내려!*
하에지마: *(호~히~히라는 알 수 없는 소리를 내며 열심을 총을 쏜다.)*
사키: *예!?*
카가미: *나는 괜찮아! 녀석들을 체포해서 조직을 파멸시켜 주겠어!*
사키: *하지만 나 혼자 도망가라니!!*
카가미: *정신 똑바로 차려! 너에게는 아직 해야할*



일이 남아 있잖아! (살짝 포개며) 사키군. 또 만나자!



▲넌 뛰어내려! 난 녀석들을 잡아서 조직을 파멸시키겠어

사키는 결심을 굳힌 듯, 열차에서 뛰어내린다. 다행히 쓰레기 더미로 떨어져 무사하지만 뛰어내린 열차에서는 대폭발이 일어난다. 설마 카가미가…?

사키: (혼자 터벅터벅 걸어가며) 노도카가… 료씨가…그리고 카가미씨까지… 모두 나 때문이야. 나 때문…



▲마지막까지 웃음을 웃는 카가미

그런 말을 하며 계속 걸어가지만 그녀를 기다리고 있는 것은 하에지마. 정말 집요한 녀석이다!



▲이래저래 고생이군

료가 구해주는 경우

(렌군에게 전화한다를 선택하면 이쪽으로)

하에지마: 후후후후…. 이 자리에서 그냥 시체로 만들어 버리고 싶지만 이쪽도 다른 일이 있어서 말이지. 뭐… 어차피 네놈은 곧 죽을거야. 부디 남은 인생을 열심히 살아보기 바래. 료. 사진과 여자를 보스가 있는 곳까지 부탁한다.

료: 알겠습니다.

사키: 아…! 아니지!! 료씨는 내 편이라고 생각했는데….

사키는 조직의 자가용을 타고, 끌려간다.

료: (앞자리에 앉아있던 료) 차 세워!

운전수: 예?

료: 세우라면 세워!

가만히 있는다 ★
………
도망칠 찬스일지도

료는 총을 꺼내더니 운전수와 부하를 공격한다. 료의 배신인가…? 상황을 이해할 수 없는 사키는 일단 얌전히 있기로 한다.

사키: 도대체 뭐가 어떻게 되는거지?

료: 이제 됐다.

주변을 살펴보니 운전수와 부하는 죽어있었고, 료는 가벼운 부상을 입은 것 같다. 료는 사키와 함께 차를 끌고 어디론가 향하는데….





▲료는 역시 조직의 한패였다는건가…?



▲소리는 나지만 화면은 나오지 않는다. 자체규제에 의한 삭제인가…?



▲이것이 결과물

사키: 여긴 경찰들도 포기했다는 24지구.

료: 잘 알고 있군. 숨어있기에는 딱 알맞은 장소지.

료는 차를 세우고 그곳의 부랑아들에게 돈을 건내준다.

사키: 뭐 하는 거지요?

료: 자가용의 감시를 맡기는 건 이 마을에서의 상식이야.

료와 사키는 빨간 방(?)으로 들어온다.

여기선 방심하게 해놓고
같은 방을 쓰는 건 곤란한데 ★

사키: 왠지 위험한 느낌이 드는걸…. 저 역시 방을 하나 더 잡는 편이 좋지 않을까요…?

그런 말을 하지만 료는 사키쪽으로 쓰러진다. 사키는 '설마 당하는 건가'라는 생각을 했는지 발버둥을 치지만 료는 조금전의 부상으로 쓰러진 것이었다.



▲나중에 이놈들의 도움을 받는다

뭐하는거야! 이녀석!!!
그, 그만둬!!! ★

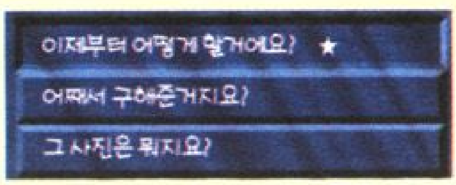
료의 응급처치를 해주는 사키.

사키: 이제 괜찮을 거에요.

료: 능숙하군.
사키: 응급처치는 익숙해져 있어요. 어릴적부터 전세계의 분쟁지역을 오가곤 했으니까요.


▲이게 뭐하는 짓이야!!!


▲응급처치를 해주는 사키



사키: 그나저나 제가 찍은 사진을 어떻게 할 생각이지요?
료: 사진이 있으면 조직과 하에지마를 파멸시킬 수 있어.
사키: 그것이 목적? 그 하에지마란 남자를…
료: 녀석에게 복수한다. 그러기 위해 조직에 들어왔고…. 뭐, 네 덕분에 조금은 예정이 뒤틀려버렸지만….

사키: … 고마워요.
료: 응?
사키: 료씨가 위험해지는데도 날 구해주어서….
료: 사진.
사키: 예?
료: 사진이 필요했을 뿐이야.

밖에서 들리는 총소리. 하에지마의 등장이다. 료의 방을 올려다보며…

하에지마: 료, 쓸데없는 짓을 하는군.
료: 하에지마…!!
하에지마: 포기하고 내려 오는게 어때? 어차피 죽을거라면 내가 좋아하는 방식으로 죽일 수 있게 해줘.
사키: 료… 료씨….

료는 아랑곳도 하지 않고, 탄환을 장전한 후 하에지마를 공격한다. 하지만 료의 탄환은 아쉽게도 하에지마의 나이프에 맞아버린다. 화가 날대로 난 하에지마는 공격을 시작한다. 승산이 없는 싸움을 시작한 료.

료: 사키! 탄환이 얼마 남아있지 않아. 너는 도망쳐!!



사키: 하지만 저 혼자서 도망가라니….
료: (사진을 넘겨주며)이건 너에게 줄테니 맘대로 해.
사키: 료씨….
료: 모르겠어? 여기에 있으면 죽기만 할 뿐이야. 부탁해!!!

사키: 료씨….
료: 서둘러! 빨리! 가란 말이야!!!!!

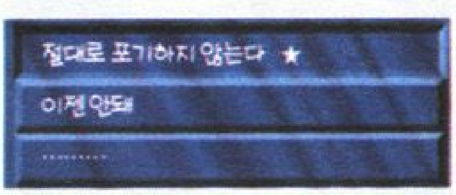
사키는 뒤쪽 창문으로 뛰어내린다. 사키는 무사하지만 료가 있던 방향에서는 폭발이 일어난다. 하지만 도망치던 사키의 앞을 가로막는 것은 바로 하에지마였는데….


▲음… 이런 살모사 같은 놈…


▲필름을 돌려주겠어. 맘대로 해!


▲도망친다

하에지마: 하~하~ 어딜 가는거지…? 나와 아직 볼일이 있을 텐데….
사키: 볼일 따위 없어!
하에지마: 생생한 먹이는 언제 봐도 즐겁단 말이야!



이제 꼼짝없이 죽는건가…? 하지만 히로인이 죽으면 게임은 진행될 수 없는 법. 24 지구의 부랑아들이 하에지마를 공격한다.



그 순간을 타 무사히 도망친 사키. 사진은 하에지마가 불태웠지만 아직 필름이 남아있으니 그건 별 문제가 되지 않는다.


◀독한 놈… 넌 딸도 없나?


▲평범한 사람에게는 쉽사리 나올 수 없는 표정

사키: 나는 모든 걸 잃었어! 대신할 수 없는 친구를, 직업 동료를, 그리고… 카가미씨도… 모두 나 때문이야. 내가 그런 사진을 찍지만 않았어도 이런 일은 일어나지 않았을 텐데….



사키: 나는 녀석들을 용서할 수 없어! 모든 것을 잃은 나에게 마지막으로 남아있는 것은….


◀나는 녀석들을 용서할 수 없어!!!

6개월 후 중화가

상마오: 일부러 오게 해서 죄송합니다.

사키: 상마오도 여러 가지로 힘들었지요?

상마오: 예. 이미 가게를 이어 받은지도 반년이 지났군요. 사키씨는 괜찮은 건가요?

사키: 여전히 숨어살고 있어요. 조금 위험하지만 조직에게도, 경찰에게도 발각되지 않고 잘 버티고 있어요. 그래서 바로 용건으로 들어가자면…

상마오: (정보가 적힌 책을 건네주며) 알고 있습니다. 그 무기밀수 조직이 드디어 움직이기 시작했어요. 국내의 최대급 거래를 할 예정입니다.

사키: 거래대상은?

상마오: 반정부를 표방하는 테러집단 '시우터다니아', 상당한 물량의 무기와 탄약이 반입되고 있는 것 같아요.

사키: 그런 것 같군요. 거래장소는 요코하마 항구인가…? 결정했다!

상마오: 드디어 때가 왔습니다.

사키: 예. 조직과 결판을 내기로 했습니다. 그들의 거래현장을 찍어서 세간에 공표할 생각이에요.

상마오: 또 한가지 말씀드릴게 있습니다. 사실 저는 선인의 피를 이어받은 사람으로서… 죽은 사람을 살릴 수 있는 반혼술을 익히고 있습니다. 이번 일에 필요한 사람이 있다면 제가 선술을 사용해, 황천에서 데려오겠습니다.

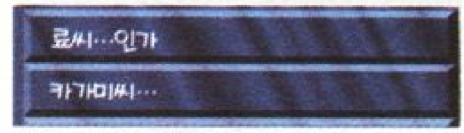


▲어느덧 시간은 흘러 6개월 후

사키: 농담도 잘하시는군요.

상마오: 정말입니다! 자! 필요한 분이 계시면 말씀해주세요.

사키: ……





▲상마오의 도움으로 조직을 파멸하기로 결심한다

'료씨…인가'를 선택했을 경우

사키: 료씨…인가…?

상마오: 료씨이군요.

사키: 예. 부탁합니다.

상마오: (한장의 종이를 내밀며) 그럼 이 주문을 사용하십시오.

상마오가 건내 준 종이에는 어떤 클럽의 주소가 적혀있다.,

사키: 이건?

상마오: 료씨의 연락처입니다.

사키: 료씨 살아있었나요?

상마오: 예. 조직과의 싸움으로 부상을 입기는 했지만 목숨만은 건지셨다고 합니다.

사키: (울먹이며) 살아있었어. 료씨가 살아있었다니…

사키는 쪽지에 적힌 주소대로 료를 찾아간다.

사키: 료씨….

료: 어째서?

사키: 다행이에요. 또 만날 수 있어서….

료: ….

사키: 꿈이 아니군요.

료: 그래.

사키: 이번주 일요일, 드디어 조직이 움직여요.

료: 알고 있어.

사키: 그럼… 동생의 복수를 하겠군요. 그렇지요!

료: 그래.

사키: 저도 결정했어요. 거래현장을 찍어서 세간에 공표할거에요. 녀석들에게 복수해 주겠어요.

료: 그만둬!

사키: 예?

료: 그만두라고 했어!

사키: 무슨 의미지요?

료: 방해하지마! 이건 내일이야!



▲료의 장소가 적힌 쪽지를 건내주는 상마오



▲정말로 살아있다



▲넌 방해만 될뿐이야!!

사키: 료…씨.

료: 다시 한번 말한다. 너는 방해만 될 뿐이야.

사키: 그런…

료: 내 앞에 나타나지마! 두번 다시…

사키는 클럽을 나와 비를 맞으며 혼자서 싸울 결의를 한다.

사키: 미안해요. 료씨. 역시 전 싸우겠어요. 노도카, 카가미씨, 그리고 저 자신을 위해서…

일요일 항구. 거래현장으로 혼자서 잠입한 사키는 여기저기 사진을 찍는다.

사키: 가까이서 보니 굉장히 크네. 분명 이 배에서 거래를 할텐데…. 하지만 과연 어떤식으로….

그런 생각을 하며 배안을 살펴보던 사키는 료를 발견한다.



▲하지만 포기하지 않고 싸울 결의를 다지는 사키



사키: 료씨! 료씨를 따라가면 분명 하에지마가 있는 곳으로….

료를 따라 배안의 창고까지 잠입한 사키.

사키: 어디로 간거지? 할 수 없지. 나 혼자서라도….

소리가 나는 쪽으로 간다 ★
도망친다

어디선가 들리는 목소리…. 사키는 그 소리가 들리는 곳으로 향한다. 그곳에는 하에지마와 스캔들 사진의 주인공 질, 질의 애인, 죽은 줄 알았던 노도카까지 있었는데…. 결정적인 증거라 생각하고 열심히 사진을 찍는 사키.

사키: 저건 질 사우저!! 그래! 그런 것이었군. 저 남자가 테러 집단의 한패였다는거군. 역시 거물급 아티스트라면 세계 어디를 돌아다녀도 아무도 의심하지 않을테니….


▲이것이 밀수된 무기들이다


▲저건 질 사우저?


▲노도카가 살아있다!!!

그렇게 계속 사진을 찍다가 노도카를 발견! 자신도 모르게 소리쳐 버린다!



사키: 노도카! 설마!
하에지마: 누구냐!
료: 도망쳐! 사키!
사키: 료씨!

료가 있는 곳으로
출구로 달린다 ★

총격전이 벌어진다.

하에지마: 살려서 돌려보내지 마라!
사키: 료씨! 료씨가 만들어준 찬스!

사키는 열심히 도망치지만 뒤에서 노도카가 외치는 소리가 들린다.

노도카: 사~키!!!
사키: !!?

뒤를 돌아보니 하에지마가 노도카에게 칼을 들이대고 있다.

노도카: 사키 도와줘! 부탁이야!
사키: 노도카! 역시 노도카 맞지?
노도카: 사키….
하에지마: 키타자와 사키. 정말로 도망갈 생각인가…? 이런… 료. 네놈도 마찬가지야!
료: 하에지마!!!
하에지마: 오랜만이군. 료. 아직 살아있었다니…. 재벌 끈질긴 녀석이군.
료: 죽어라! 하에지마!!
하에지마: 그 총을 버려라! 이 여자를 동생처럼 만들고 싶은건가?


▲위험한 순간에는 언제나 등장하는 료


▲역시 압삽이는 어딜가나 한두명씩 있다

료: 큭! 이 놈!!!
하에지마: 하하하~ 하하하하하~
사키: ……….

노도카를 돕는다 ★
……….

사키는 노도카를 구하기 위해 달려간다. 그 순간을 놓치지 않고 료도 하에지마에게 총을 쏘지만… 총을 맞고도 죽지 않는 하에지마는 사키를 인질로 붙잡는다.

하에지마: 훗! 이걸로 축제도 끝인가?
노도카: 사키….

사키가 인질로 붙잡히자 총을 거두는 료. 사키와 료는 하에지마에게 붙잡힌다.

하에지마: 료! 네놈도 바보 같은 남자다! 나를 죽일 수 있는 최후의 기회를 놓치다니. 오랜만에 생생한 사냥감을 얻은 기분이군…. 그럼 손님들에게 즐거운 구경거리를 시켜주도록 할까?

사키에게 총을 겨누는 하에지마.
하에지마: 우하하~
노도카: (하에지마의 총을 잡으며)제가 하겠어요. 전 저 여자가 미워요.
사키: 노도카! 왜… 어째서…?
노도카: 부러웠어. 너의 모든 것이…. 너의 인생이!!
사키: 노도카….
노도카: 사키! 각오는 됐겠지?
료: 그만둬!!!!
사키: ….
하에지마: 히히… 히히히….

하지만 노도카는 총을 하에지마에게 겨눈다.

하에지마: 뭐하는거야? 총을 넘겨!
노도카: 움직이지마! 빨리 사키를 내려줘!
사키: 노도카….


▲상황은 알 수 없는 방향으로…

하에지마: 바보 같은 여자. 이제와서 시시한 우정 따위를 선택할 줄이야…

노도카: 닥쳐! 내가 바보였어! 너 같은 녀석의 감언이설에 넘어가서…. 빨리 사키를 내려줘!!!


▲어서 사키를 풀어줘

노도카는 하에지마에게 총을 쏜 후, 그 충격으로 뒤로 넘어가지만 하에지마는 아직도 살아있다. 인간 생명력의 신비에 대해 알 수 있는 좋은 참고자료….

하에지마: (열 받았다)모두 죽여버리겠어!!!
사키, 료: ….

이제는 완전히 끝났다고 생각하고 단념하지만 역시 살아있는 정의의 안경 카가미가 총기구를 난사하며 등장한다.

카가미: 이쪽이다! 하에지마!
사키: 카가미씨!
하에지마: 쏴라!!!

놀라운 전투력을 보여주는 카가미. 그는 단순한 바보가 아니었다.

사키: 카가미씨, 살아있었군요.
카가미: 그래! 보다시피….
료: 사키! 너는 사진을 찍어라!


▲정의의 안경 등장~


▲놀라운 전투력을 보여준다



사키: 나도 싸우겠어요. 총을 빌려주세요.
료: 농담하지마! 너의 무기는 총이 아니잖아!!
사키: ….
카가미: 료씨의 말이 맞아. 게다가 이쪽은 남는 총도 없거니와 탄환이 충분하지 않다고.

열심히 싸우는 두사람과 사진을 찍는 사키. 이것을 보고 본업에 충실하다고 하는 것이다.

카가미: 도와주러 와놓고 이런 말 하기는 뭐한데 말이야… 수중에 남아있는 탄환이 얼마없어.
료: 아래, 나무상자가 있었지?
카가미: 그래.
료: 남은 탄환을 전부 그 상자에 쏟아 붓는거야!
카가미: 전부?
료: 그래! 상자속에는 무기 탄약으로 가득차있어!
카가미: 잘만하면 일발역전이라는 건가…?
료: 간다!
카가미: OK!!
료: 사키! 바다로 뛰어들어!!!



사키: 알겠어요!

남은 탄환을 전부 무기상자속에 집중공격하자 대폭발이 일어나고 3인은 무사히 탈출한다. 물론 사키가 찍은 증거사진도 함께….

카가미: 끝났다….
료: 그래…. 미안 사키. 너를 동생과 같은 처지로 만들뻔해서….
사키: 아니요. 저야말로 고마워요 료씨.
료: 걸을 수 있겠어 사키?

사키와 료의 러브러브 분위기 조성. 하지만 정말 징글맞게도 죽지 않고 살아있는 하에지마. 사키를 죽일 기세로 덤벼들지만 료쪽이 조금더 빨랐다. 이젠 정말로 끝난건가…?

료: 이제 괜찮아.
사키: 료씨….

경관 부대가 사건현장으로 출동한다.


▲두사람은 백업을 사키는 사진을 찍는다

료: 겨우 끝난건가….
사키: 다행이다.
카가미: 남은 것은 사키군의 사진을 공표하기만 하면….
료: 조직 전체를 파멸시킬 수 있어.

하지만 출동한 경찰들은 사키 일행에게 총을 겨누는데…. 그리고 그 안에서 나온 것은…. 바로 오노즈카 경관이었다.

사키: 뭐, 뭐지?
하에지마: 보스… 보스….
사키: 보… 보스라니?
카가미: 설마 조직의 보스가?

오노즈카 경관의 손짓에 모두 총 쏠 준비를 취한다.

사키: !!!
오노즈카 경관: 쏴라!!!

하지만 총을 겨눈 상대는 사키 일행이 아닌 바로 오노즈카 경관이었다.

오노즈카 경관: 너, 너희들! 이거 뭐하는거냐!!
상마오: (뒤에서 등장하며)안됐군요. 오노즈카 경관.
오노즈카 경관: 뭐야! 네 놈은!!!
사키: 상마오!!
상마오: 키타자와님. 무사해서 정말 다행입니다. 조사는 전부 끝났습니다. 오노즈카 경관이 지금까지 무슨 짓을 해왔는지도…. 게다가….

상마오 뒤에서 서장이 등장한다.

오노즈카 경관: 서장님! 어째서 이런 곳에!!?
서장: 6개월전에 중화가에서 소동을 피운 건 네놈이지? 그 때 죽은 노인이 나의 오래된 친구라서 말이지.
오노즈카 경관: 아니… 그 그건….
서장: 운이 좋지 않았어 오노즈카!! 너와 조직의 관계는 거의 판명됐다!

수갑을 차고 연행되는 오노즈카. 이걸로 사건은 일단락되었다.



그후…

사키는 얼마후 료의 본국으로 찾아간다. 사키를 마중나온 료….

사키: 료씨…

료: 정말로 올줄이야….

사키: 정말로 기다리고 있을 줄은요….

료: 목숨은 보장할 수 없어, 괜찮겠어?

사키: 예, 분명 저와 같은 생각을 했을거에요. 아버지라면…. 이상하지요. 분명 미워했었는데….

료: 가자! 할 일은 엄청나게 쌓여있으니….

사키: 예!

사키: 그 사건이 있은 후, 일본은 나설 결심을 했다. 일본에서 체포한 녀석들은 조직의 일부에 지나지 않으며 조직의 흑막은 이 나라에 있는 것 같다고 카가미씨가 알려주었다. 나는 흑막을 파헤쳐서 조직을 파멸시키기로 했다. 일본에 있는 친구들은 반대했지만 지금 내가 할 수 있는 일을 하지 않으면 분명 후회할거야. 난 더 이상 후회하고 싶지 않아.



▲아직도 살아있다니…



▲하지만 정의는 이긴다?



▲악인의 최후

카가미씨를 만나고 싶어…를 선택했을 경우

사키: 카가미씨… 카가미씨가 살아 있어.

카가미: 사키군!

사키: !!

카가미: 아!

사키: 흑… 카가미씨.

카가미: 만나고 싶었어, 사키군.

사키: 바보…. 살아있으면… 살아있다고….

카가미: 미안….

사키: 아니요… 다행이에요. 정말로 다행이에요.

카가미: 상마오씨에게 들었어. 조직의 거래현장을 촬영한다고…?

사키: 예.

카가미: 나도 기꺼이 도와주겠어. 이걸로 죽은 모든 사람들이 기뻐할 수 있겠지. 게다가…

사키: 게다가…?

카가미: 무엇보다도 보다 카메라맨이었던 너의 아버지가 기뻐할거야.

사키: ….

카가미: 근데 결행은 언제?

사키: 이번 주 일요일 장소는 요코하마 제3 부두에요.

일요일 밤. 사키는 카메라를 정비하며 죽은 모든 이들을 생각한다.

사키: 절대로 녀석들의 조직을 파멸시켜 주겠어.

카가미:(느끼한 목소리를 내며 등장하는 카가미) 사키~군

사키: !?

카가미는 어딜봐도 시골에서 막 상경한 듯한…모습이었다.



▲살아있었군

사키: 카가미씨, 어떻게 된거에요? 그 복장은?

카가미: 옛 친구 것을 잠깐 빌렸지. 위험한 상황에서 너를 지켜야지.

사키: 믿음직스러운걸요.

카가미: 나만 하고 있으면 불안하니까!(조끼를 건내주며) 자 이거!

사키: 예?

카가미: 사키의 방탄조끼.

준비도 끝나고… 이제 조직의 거래현장을 촬영하기 위해 안으로 들어간다. 카가미는 맨손으로 보초를 서고 있던 부하들은 하나둘 쓰러뜨리기 시작한다.

사키: 와! 말뿐이라고 생각했는데 의외로 강하군요.

카가미: 반했어?

사키: 바~보. 자! 가요!

창고안으로 들어가, 상자를 열어보니 그곳에는 밀수된 무기들이 들어있다.

카가미: 역시…. 이것이 조직의 밀수품이군….

사키: 이것들이 전부 그 밀수품이라는 건가요…?



▲이 복장은 도대체 뭐냐…!



▲친절하게 사키의 것도 준비해준다



▲단순한 바보가 아니었다

숨을 죽이고… 계속해서 안으로 진입하는 사키와 카가미. 안에서 조직의 거래현장을 목격하게 된다. 놓치기 않고 카메라에 담는 사키. 사진을 찍는 도중, 거래현장에 질 사우저가 있다는 것을 확인한다.

사키: 저건 질 사우저!! 그래! 그런 것이었군. 저 남자가 테러 집단의 한패였다는거군. 역시 거물급 아티스트라면 세계 어디를 돌아다녀도 아무도 의심하지 않을테니….

계속해서 사진을 찍던 중, 사키는 하에지마 옆에 있는 여자가 노도카라는 것을 확인한다. 순간 놀라서 그만 소리를 지르는 사키.

사키: 노… 노도카…!
하에지마: 누구냐!!
사키: 노도카!!

하지만 믿음직스러운 카가미가 사키를 엄호해준다. 거의 날아다니며 총을 쏴대는 카가미를 보며… 어째서 드라마가 현실성이 없다는 말을 듣는지 이해할 수 있게 된다.

카가미: 도망쳐! 사키군!
하에지마: 살려 보내지마라!

평온했던 촬영현장이 전장으로 변한다.

사키: 미안해요. 저 때문에….
카가미: 그런 말을 살아 돌아가서 하도록 해. 내가 녀석들의 시선을 끌겠어. 넌 그 틈을 타서 도망가!
사키: 예?
카가미: 넌 살아서 돌아가야만 해.



사키: 하…하지만.
카가미: 사키군…. 너에게는 사명이 있잖아!
사키: 사명……
카가미: 어떻게 된거야? 사진을 찍어서 조직을 파멸시킨다고 하지 않았어?
사키: 그렇군요. 제가 확실히 하지 않으면….
카가미: 그래야지. 일이 하나 늘었으니 분발해야겠는걸.
사키: ….
카가미: 구해야지. 친구….
사키: 예!
카가미: 좋아! 내가 먼저 뛰어나가겠어. 사키군은 3을 세고 나오도록 해.
사키: 예!
카가미: 간다!
사키: 1, 2, 3!!!


▲총알 사이로 피하며 점프(어린이는 따라하지 마세요)

카가미는 싸우고 사키는 달려나가지만 뒤에서 애달프게 사키를 부르는 노도카. 하에지마가 노도카를 인질로 붙잡았다.

노도카: 사키~!!
카가미: 하에지마!!
하에지마: 자! 어떻게 할거지?
노도카: 살려줘!
사키: 노도카….
하에지마: 친구를 버리고 도망가도 상관없어. 키타자와 사키. 자! 총을 내려 놓으실까?
카가미: 크…!!



사키: 부탁이에요. 카가미씨…
카가미: 속지마 사키군. 노도카는 녀석들과 한패야!
사키: 하지만 노도카를 버릴 수는 없어요.
노도카: 사키….
사키: 카가미씨. 노도카를 구해줘요.
카가미: (총을 버리며)이런…. 넌 정말 바보야.
사키: 카가미씨….
카가미: 아아~ 난 여자에게 약한게 옥의 티라니까….
하에지마: 히히히~ 멋진 우정이군…. 노도카가 어째서 배신했는지 알고 있어?
노도카: ….
사키: 정말이야 노도카? 배신했다니?
노도카: 미안 사키.
사키: 어째서….
노도카: ….
하에지마: 네가 부러웠다. 그래서 너보다 주목받고 싶어서… 뭐 그런 이유에서지…. 하하하~.
사키: 그럴리가…. 어째서…. 어째서 내가 부러운 거야 노도카?
노도카: ….
사키: 나보다 주목받고 싶다니… 뭐가 주목받고 싶다는거야…?
노도카: 사키는 몰라!
사키: 예?
노도카: 사키는 뭘 해도 나보다 항상 위에 있는 걸…. 그런 사람에게 내 기분을 알 리가 없잖아!!
사키: 진정해 노도카!!
노도카: 됐어! 날 그냥 둬!(어디론가 달려가 버린다)
부하: 하에지마씨!!
하에지마: 그냥 둬! 어차피 시체가 될 몸이다!
사키: 노도카….

카가미와 사키는 하에지마에게 잡혀 묶이게 된다. 하에지마는 사키의 카메라를 부수며…

하에지마: 이제부터가 진짜 특종인데… 아쉽군.
카가미: 하에지마! 이 여자는 이제 관계없으니 풀어줘!
하에지마: 이번에는 아름다운 애정인가…? 두사람 사이좋게 시체로 만들어주지. 후하하하~
카가미: 제길!!
사키: 미안해요. 카가미씨. 저 때문에….
카가미: 어쩔 수 없어. 난 여자에게 약하니까…. 게다가.


▲비겁한 놈


▲총을 버리는 카가미…


▲넌 몰라!

사키: *게다가?*
카가미: *사랑은 이긴다!*
하에지마: *자! 그럼 손님에게 사과의 뜻으로 멋진 쇼를 보여주도록 할까?*

멋진쇼…. 하에지마는 나이프를 하나둘 꺼내더니 사키와 카가미에게 던지기 시작한다. 처음에는 한 개… 두 번째에는 두 개… 그리고 세 번째에는 도끼!!! 이제는 정말로 끝인가…? 절망적인 표정을 짓는 사키와 카가미….

하에지마: *이제 정말로 끝이다. 두 조각이 된 아름다운 시체로 만들어 주지.*
카가미: *그만둬!!!!*

하에지마는 자세를 잡고 도끼를 던질 준비를 취한다. 끝났다… 적어도 카가미와 사키는 그렇게 생각하고 있었다. 하지만 벽을 부수고 들어오는 한 대의 트럭!!! 그 충격에 다행히 도끼는 빗나간다.

하에지마: *누구냐!!*



▲이젠 끝이군…



◀멋진쇼 1



▲멋진쇼 3?

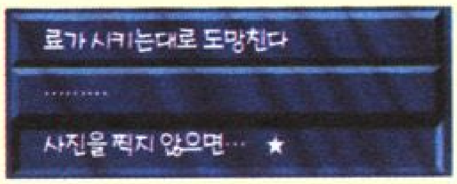
그 주인공은 바로 료. 료는 두사람이 묶여있는 밧줄을 풀어준다.

사키: *료씨! 무사했군요!*
카가미: *너는 조직의….*

료: *설명은 나중에 하자. 지금은 탈출하는 것이 먼저다!*
하에지마: *료! 그렇게 시체가 되고 싶은건가?*
료: *하에지마! 너와 조직은 이걸로 끝이다!!*

창고 안의 전등을 모두 파괴해서 자신들의 위치를 파악할 수 없게 만드는 료.

료: *도망가자!*



사키: *예? 하지만 녀석들의 증거사진을 어떻게든 찍지 않으면….*
카가미: *맞아! 게다가 나도 이 상황을 어떻게든 해결하고 싶으니….*
료: *앞으로 3분이면 이곳은 흔적도 없이 폭발한다.*
사키, 카가미: *예?*
료: *트럭에 대량의 폭탄은 설치해 놓았지. 설마 여기에 너희들이 있을줄은….*
카가미: *미안하군. 방해해서…. 하지만 여기까지 온 이상 어떻게 해서든 조직의 범죄증거를 입수해야겠어.*
사키: *맞아요. 아직 카메라도 있으니 절대로 찍겠어.*
료: *탈출까지는 아슬아슬하게 1분. 그 때까지 내가 백업을 맡겠어.*
카가미: *의외로 좋은 녀석이군.*
료: *꾸물거리지마!*
카가미: *자! 사키군! 부탁해!*
사키: *알겠어요!*



▲확실히 이놈이 영화를 많이 보긴 봤다



▲든든한 백업

료와 카가미는 열심히 백업을 한다. 사키도 최대한의 증거사진을 찍는다.

카가미: *사키군! 앞으로 95초!!*
사키: *알겠어요!*

남은 시간 60초. 세사람은 출구를 향해 달리기 시작한다.

하에지마: *저기다! 죽여라!!*
료: *멈추지마! 달려!!!*
카가미: *사랑은 절대로 이긴다!!!!*
사키: *우오오오오!!!*

대폭발… 세사람은 무사히 탈출… 석양을 바라본다.

사키: *끝났군요.*
카가미: *그것봐! 사랑은 절대로 이긴다고 했잖아.*

대폭발은 확인한 경찰 부대가 출동한다.

료: *나머지가 너희들에게 맡기겠다.*

카가미: *그래. 사키군의 사진은 공표하기만 하면…*
사키: *조직을 파멸시킬 수 있어.*
카가미: *맞아!*



◀든든한 백업

▼주인공은 이런 폭발속에서도 살아남아야 한다



하지만 출동한 부대는 세사람에게 총을 겨누고… 그 경찰들의 두목 오노즈카 경관이 서있다.

사키: *뭐… 뭐에요…?*
카가미: *당신은 분명… 서신주쿠서의 오노즈카 씨… 어째서 당신이 여기에…?*
오노즈카 경관: *수고했다! 푹 쉬게….*
카가미: *설마…!?*

이 이후는 료 루트와 같다. 상마오와 서장이 등장해 오노즈카를 연행해 간다.

그후

사건은 일단락 되었지만 카가미와 사키의 일은 아직 끝나지 않았다.

카가미: 이번에는 정치가도 연관되어 있는 골아픈 상대야.

사키: 그렇기 때문에 더욱 할 가치가 있다고 생각되지 않아요?

카가미: 너도 마찬가지잖아!

사키: 빙고!

사키: 그래! 그 사건은 아직 끝나지 않았다. 그 오노즈카 경관은 빙산의 일각. 아직 조직과 연결된 권력자는 얼마든지 있어. 그 녀석들의 증거를 잡고, 그 모든 흑막을 파헤쳐 파멸시키겠어. 상마오를 시작으로 많은 동료들이 힘을 빌려주고 있고, 무엇보다도 신뢰할 수 있는 파트너 카가미씨가 있으니….

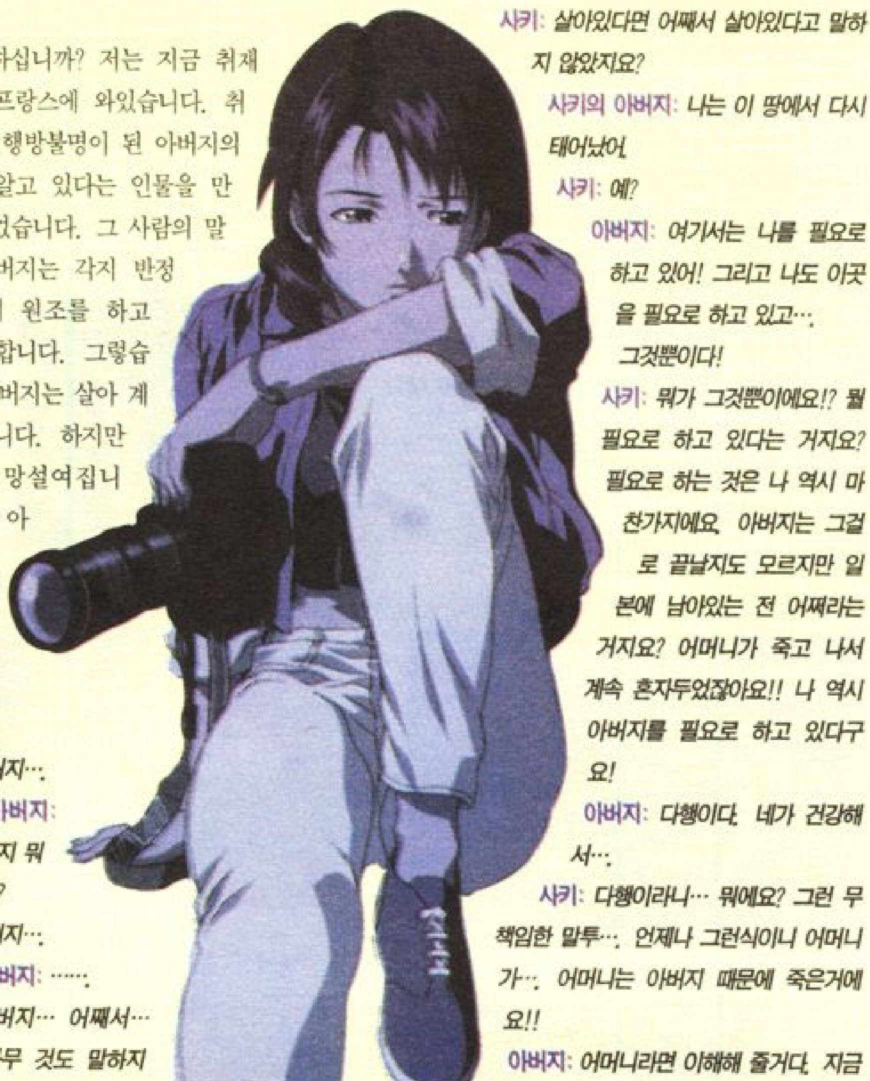


▶조직은 송두리째 파멸시켜 주지~

에피소드 33의 엔딩

그리고 그 후, 카가미와 료에게 보내온 사키의 편지. 카가미는 탐정 사무소를 열었고, 료는 자신의 나라로 돌아가 마을 개척에 힘쓰고 있었다(즉 공사장에서 일하고 있다)

건강하십니까? 저는 지금 취재 때문에 프랑스에 와있습니다. 취재 중에 행방불명이 된 아버지의 소식을 알고 있다는 인물을 만나게 되었습니다. 그 사람의 말로는 아버지는 각지 반정부조직의 원조를 하고 있다고 합니다. 그렇습니다. 아버지는 살아 계셨던 겁니다. 하지만 조금은 망설여집니다. 과연 아버지를 만나야 하는 건가….



사키: 아버지….

사키의 아버지: 이런 곳까지 뭐 하러 왔지?

사키: 아버지….

사키의 아버지: …….

사키: 아버지… 어째서… 어째서 아무 것도 말하지 않은거지요?

사키의 아버지: …….

사키: 난 아버지가 죽은 줄로만 알고 있었는데….

사키의 아버지: …….

사키: 살아있다면 어째서 살아있다고 말하지 않았지요?

사키의 아버지: 나는 이 땅에서 다시 태어났어.

사키: 예?

아버지: 여기서는 나를 필요로 하고 있어! 그리고 나도 이곳을 필요로 하고 있고…. 그것뿐이다!

사키: 뭐가 그것뿐이에요!? 뭘 필요로 하고 있다는 거지요? 필요로 하는 것은 나 역시 마찬가지에요. 아버지는 그걸로 끝날지도 모르지만 일본에 남아있는 전 어쩌라는 거지요? 어머니가 죽고 나서 계속 혼자두었잖아요!! 나 역시 아버지를 필요로 하고 있다구요!

아버지: 다행이다. 네가 건강해서….

사키: 다행이라니… 뭐에요? 그런 무책임한 말투…. 언제나 그런식이니 어머니가…. 어머니는 아버지 때문에 죽은거에요!!

아버지: 어머니라면 이해해 줄거다. 지금의 나를….

사키: 그런 거 아버지 멋대로인 생각이잖아요!!

아버지: 여기선 아이의 3할이 죽어간다. 내가 할 수 있는건 작은 일에 불과해….

사키: ….

아버지: 자! 이제 그만 돌아가거라! 사키, 지금의 너에게 여기서 살아간다는 것은 꽤 버티기 힘들 것이다.

사키: 아버지!!!

아버지 부하가 사키를 억지로 끌어내려 한다.

사키: 웃! 놔줘요! 난 아직 아버지와!!! 아버지! 아버지!!

비행기안…. 뉴스가 흘러나온다.

뉴스: 그럼 다음 뉴스를 전해드리겠습니다. 본일 현지시간으로 오후 2시, 뉴욕에서 열린 국제 포럼에서 정부와 반정부조직 시우터다니아와 회의가 열렸습니다. 지금까지 중앙정부의 제안을 거절해 온 시우터다니아가, 이번에 처음으로 정부안에게 타협하는 자세를 보여 양방이 양보하기로 결정되었습니다. 이에 따라 현지에서는 문제가 조기에 해결될 것이라 기대되고 있습니다.

하지만 사키는 헤드폰을 끼고 잠이 들었는지 이 뉴스를 듣지 못했다.



▲사키의 아버지…



▲열심히 따져보지만



▲쫓겨난다

DREAMCAST

●장르:ACT ●제작사:세가 ●발매일:6월 29일 ●발매가:5,800엔

우주에서 신선한 게임 감각을 자랑한다

젯 셋 라디오



그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★★
게임성	★★★★★

만화 디멘션이라는 신선한 렌더링 방법으로 마치 애니메이션을 보는 듯 한 착각을 일으키게 하는 그래픽으로 화제를 모으고 있는 「젯 셋 라디오」. 그래픽만큼이나 게임의 완성도도 뛰어나서 큰 인기를 끌 수 있으리라 생각된다. 장난스런 음악과 단순한 조작에서 나오는 다양한 액션, 그리고 그래피티와 인라인 스케이트를 이 게임 하나를 통해 모두 느낄 수 있다. 한마디로 수작이다. 두 마디로 엄청난 수작이다. 네 마디로 이건 수작임에 틀림이 없다(이 정도면 격찬을 아끼지 않았다고 할 수 있을까).

공략 ···› 김상근

프롤로그

아시아의 어딘가에 있는, 동경과 매우 닮은 거리, **토쿄토**.

이곳 토쿄의 STREET에는 **루디즈**라고 불리는 젊은것들이 **네오 블레이드 기어**라고 하는 인라인 스케이트를 특수하게 개조한 스케이트 슈즈를 신고 거리를 활개치고 또, 벽에 **그래피티**라고 하는 짓을 하고 다닌다.

그리고, 그들의 인기 라디오 방송, **젯 셋 라디오**는 수수께끼의 DJ, 프로페서 K에 의한 언더그라운드 해적 방송이다. 경찰 같아 보이는 조직 警察(경찰)은 STREET에서 그들을 잡기 위해 혈안이 되있다.

토쿄 STREET는, 남쪽의 **시부야쵸**, 서쪽의 **코가네쵸**, 동쪽의 **벤텐쵸**로 크게 3곳으로 나눌 수 있고, 각 지역을 주무대로 활동하는 팀이 존재한다.

제멋대로인 녀석들이 제멋대로 모인 시부야쵸의, **GG**,

코가네쵸의 변태 괴물 마스크 팀, **포이즌 잼**,

벤텐쵸의 하이테크 매니아, **노이즈 탱크**,

일촉즉발 상태의 토쿄 STREET.

시부야쵸에 수수께끼의 그래피티가 그려진 후부터 침묵은 깨어졌다.

그래피티란?

벽면에 스프레이 도료로 그려지는 문자와 그림. 힙합의 4가지 요소(DJ, 브레이크 댄스, 랩, 그래피티 아트)중 하나이다.

1970년대, 자신들의 이름을(태그라고 한다) 그리는 행위가 도시의 공공장소에서 행해지고, 그것은 그 무렵 고조를 보이고 있던 힙합 문화와 강하게 연관된 것이었다. 그리고 그러한 행위는 범죄적 측면이 강하기도 했지만 'K · 헤링'과 'J=M · 바스키아', '애릭헤이즈', '퓨처러 2000' 등의 아티스트가 탄생하는 큰 의의를 가지기도 했다. 80년대 중반에는 영화 「Wild Style」에 공개되기도 하고 소재 또한 힙합에 한정하지 않고, 락과 펑크 등의 레코드 자켓으로 사용되기도 하였다.

그후 서서히 길거리에서 갤러리 등의 전시 공간으로 옮기게 되었고, 80년대 말에는 그 모습을 감추는 듯 했다. 하지만 현재 또다시 힙합의 붐과 함께 거리로 회기하고 있는데, 그것은 단순한 회고의 취기가 아니라 산업주의에 반발하는 원점 회귀와 같은 현상으로 평가되고 있다.

토쿄를 시끄럽게 만드는 놈 혹은 놈들

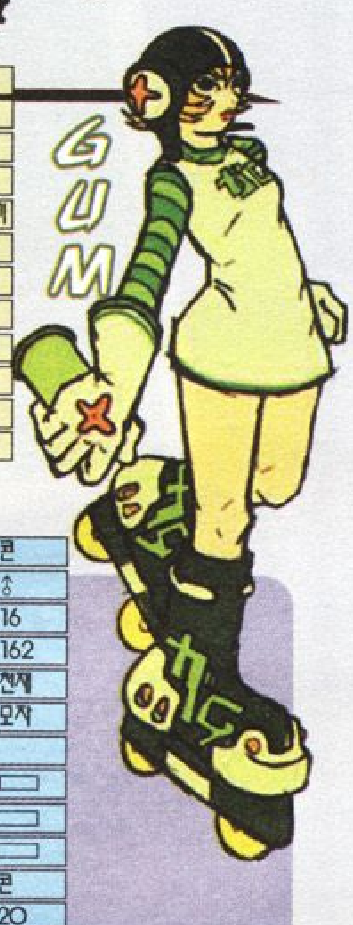
DJ 프로페서 K

신장 185cm의 흑인. 토쿄의 메인 스트리트에서 COOL한, 논장르, 논스톱 게릴라, 해적 라디오 방송인 '젯 셋 라디오'의 카리스마적 DJ. 토쿄 거주 13년 차이며, 슈퍼 아후로 트레이드 헤드가 심볼 마크다. 국적 불명의 독설적인 랩과 크레이지 DJ 플레이가 독자적인 특기. 토쿄에 대해서라면 모르는 것이 없고(있다면 소득 신고서 쓰는 방법 정도), 우라 정보(뒷 소식)에 대해서도 박식하다. 그의 존재에 대해서는 아직 수수께끼가 많다.



GG

시부야쵸의 플레이어 팀. 「규칙이 없다」라는 규칙 하에 모여 나가고 있으며, 센터 가이로지(街裏路地)의 창고를 아지트로 삼고 있다. 좀더 북적거리는 거리로 만들기 위해 노력 중. 창고에는 취미로 모은 것들과 주워 온 것들로 가득하다. 산보를 게을리 하는 흉한 애완용 개도 있다.



name	껌
sex	♀
age	17
tall	165
character	심술꾸러기
favorite	츄잉 껌
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	껌
spray stock limit	15



name	비트
sex	♂
age	17
tall	167
character	불량
favorite	레코드
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	비트
spray stock limit	20

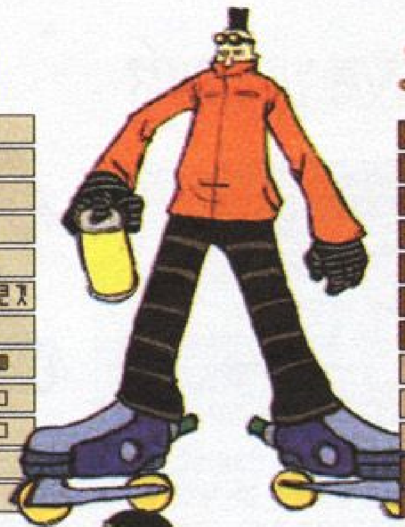


name	콘
sex	♂
age	16
tall	162
character	천재
favorite	모자
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	콘
spray stock limit	20



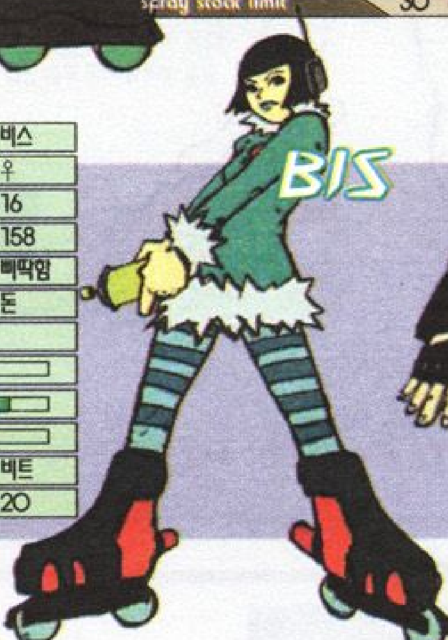
COMBO

name	콤보
sex	♂
age	23
tall	193
character	광폭
favorite	크고 큰 것
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	비트
spray stock limit	30



SODA

name	소다
sex	♂
age	19
tall	185
character	냉혹
favorite	퍼즐
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	콘
spray stock limit	40



BIS

name	비스
sex	♀
age	16
tall	158
character	삐딱함
favorite	돈
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	비트
spray stock limit	20



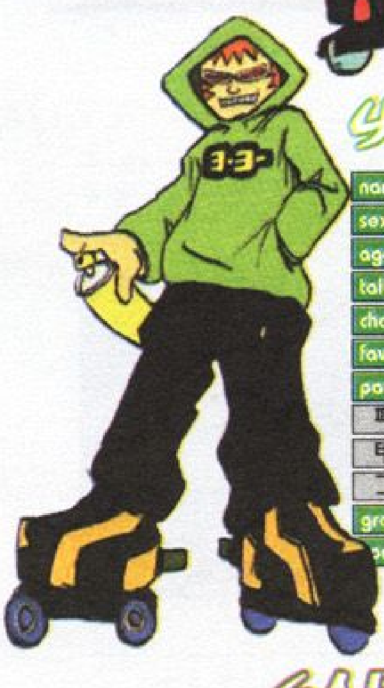
CUBE

name	큐브
sex	♀
age	20
tall	168
character	COOL
favorite	해골
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	비트
spray stock limit	20



SUGAR

name	슈가
sex	♀
age	21
tall	166
character	루즈
favorite	매운 것
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	껌
spray stock limit	15



YOYO

name	요요
sex	♂
age	16
tall	160
character	거짓말쟁이
favorite	가짜 브랜드
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	껌
spray stock limit	15



GARAM

name	가람
sex	♂
age	19
tall	175
character	성미 급함
favorite	싸움
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	콘
spray stock limit	30



POISON JAM

name	포이즌 잼
sex	♂
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	비트
spray stock limit	20

코가네쵸의 호러블한 마스크 팀. 반어인(半漁人)마스크가 트레이드 마크로, 토쿄의 중심지를 「공포」로 뒤덮고 있다. 하지만 머리가 나쁘기 때문에 미녀랍시고 납치한게 마네킹인 경우도 있다고. 고양이나 까마귀와 대화하는 것을 본 사람도 있다던데.



NOISE TANK

name	노이즈 탱크
sex	♂
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	비트
spray stock limit	50

벤텐쵸의 하이테크 팀. 특수한 안경을 쓰고 있어 어둠 속에서도 자유롭다. 몸에 걸 수 있는 테이프 레코더를 이용하여 거리에 노이즈를 뿌리고 다닌다. 전기 제품에 능해 거리에 있는 전기시설을 이용하여 사람들을 패닉의 도가니탕으로 몰아넣기도 한다. 오늘도 괴이한 소리와 함께 벤텐쵸의 밤거리를 누비는 이들.



LOVE SHOCKERS

name	러브 쇼커즈
sex	♀
parameter	
파워	
테크닉	
그래피티	
graffiti commend type	큰
spray stock limit	30

시부야쵸를 노리는 아마조네스 팀. 누군가에서 실연당한 뒤부터 광기에 빠지고, 사랑이라는 단어가 들어간 모든 것을 부정한다. 시부야쵸의 아베크 유괴 사건을 뒤에서 조종했다는 소문도 있다. 그녀들을 성나게 하면 무슨 일을 벌일지 알 수 없다.



오니시마 경부

신장 152cm의 땅딸막이 형사. 지저분한 수염과 더러운 머리모양을 하고 주글주글한 코트를 입고 다니는데, 저런 풍모는 TV에서 많이 보지 않았을까(수, 수사반장?). 폭주 진압 총(고무탄환)을 휘두르며 위험한 녀석들을 경찰서로 인도한다. 말버릇은 '내가 곧 법이다. 네놈들은 재판할 가치조차 없으니, 지옥으로 떨어져라'. 뭐, 이것도 어디선가 많이 들었던 말이지만. 그가 이끄는 케-사츠(경찰)라는 조직은 엄연히 경찰(케이사츠)과는 다른 것이라고 한다.

창고 안에서의 메뉴들

스트리트

게임을 진행하기 위해 그래피티 원정을 갈 곳을 선택한다. 만일 새로운 라이벌이 나타났다면 이곳으로 들어가면 만날 수 있다. 게임의 주 메뉴.





그래피티

자신만의 그래피티를 만들 수 있는 장소. 또한 게임 내에서 그래피티 소울을 섭취한다면 그 번호에 따라 그릴 수 있는 그래피티의 종류가 늘어난다.



인터넷

인증된 드캐가 있다면 홈페이지에 접속할 수 있다.



시스템

게임을 저장하거나 옵션 설정을 할 수 있다.

아이템의 종류



그래피티 스프레이

그래피티를 그리기 위한 아이템으로 노란색은 1개, 파란색은 5개의 용량이다.



회복 스프레이

체력을 회복하기 위한 아이템이다. 노란 십자가 그려진 대형과 그려지지 않은 소형이 있다. 각각 회복량이 다르고, 대형쪽은 한번 섭취하면 다시 나타나지 않는다.



그래피티 소울

이 아이템을 먹으면 그릴 수 있는 그래피티의 수가 늘어난다. 창고의 그래피티 메뉴에서 크기별로 선택이 가능하니 섭취 후에 창고에 가서 확인하자.

기본 조작

아날로그 키: 이동



아날로그 키 + R트리거: 대시





A: 점프



진행 반대 방향 아날로그 키: 브레이크





진행 방향 → 반대 방향 아날로그 키: 백

그래피티 중 L트리거: 그래피티 취소

L트리거: 시점 변경



트릭

A버튼을 이용하여 펼칠 수 있는 트릭은 다음과 같다.

글라인드



여러 가지 구조물의 난간에 탈 수 있다. 비단 난간뿐만이 아니라 철로, 전선, 쇠줄 등 탈 수 있는 곳은 많으므로 무언가 보인다면 일단 뛰어올라 보자. 점프와 착지시에 약간의 가속이 붙으므로 속력을 올리고 싶다면 여러 트릭과 병행하여 사용하자.

에어



가속이 붙은 상태에서 점프를 하면 방향에 따라 여러 가지 공중 트릭을 펼친다. 단지 뛰는 것만으로도 가속이 붙는다.

월 라이드



벽으로 비스듬히 점프하면 벽을 탈 수 있다. 이를 이용하여 좀 높이 뛸 수도 있고, 양쪽에 벽이 마주하고 있다면 연속적으로 탈 수 있다. 또한 벽이 직선형이 아닌 곡선형일 경우 한쪽 월 라이드 만으로도 계속 이동할 수 있다.

트릭 콤보



위에 나열한 여러 기술들을 연속적으로 펼친다면 트릭 콤보로 점수를 받을 수 있다. 스테이지별로 무한히 트릭을 펼칠 수 있는 곳이 있으므로 찾아본다면 높은 점수를 얻을 수 있다.

그래피티

그래피티 포인트에서 L트리거를 누르면 그래피티를 시작한다.

사이즈

■스몰

L트리거를 한번만 누르는 것으로 해결이 되는 사이즈로 에어, 글라인드, 월 라이드 등 어떤 자세에서라도 칠할 수 있다. 스프레이 소모량은 물론 1개.

■라지

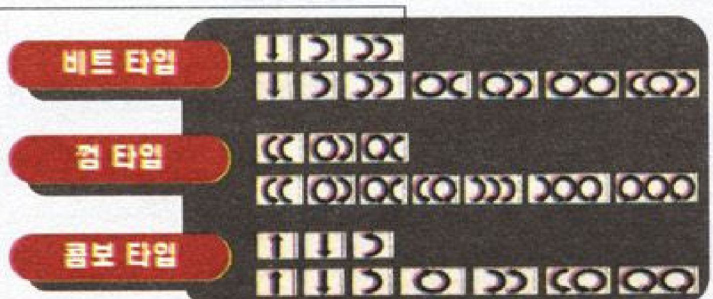
L트리거를 누른 뒤 커맨드 입력이 뒤따라야 하는 사이즈로 스프레이 소모량은 커맨드 실패가 없을 때는 3개이다.

■X라지

이것 역시 L트리거를 누른 뒤 커맨드 입력이 뒤따라야 하는 사이즈. 모두 7번을 칠하므로 스프레이 소모량은 7개이다. 도중에 실패 없이 커맨드를 빠르고 정확하게 입력하면 매회 50점의 보너스를 얻을 수 있다.

커맨드 입력 타입

커맨드 입력에는 다음과 같은 3가지 타입이 있다. 고득점을 위해서라면 익혀두는 것이 좋다. 도중에 입력 실패나 적의 공격으로 좌절하게 되면 스프레이 하나를 버리고 커맨드만 처음부터 다시 입력하게 된다. 편의에 따라 처음부터 사용할 수 있는 3명의 캐릭터의 이름으로 타입 명을 정하도록 하겠다.



캐릭터별 트릭

비트



글라인드 프론트 계열
- 에시드 / 파 사이드 에시드
- 유니티 / 백 사이드 유니티
- 백 슬라이드 / 백 사이드 백 슬라이드

글라인드 엘리움 계열
- 소얄 / 파 사이드 소얄
- 엘리움 미즈 / 파 사이드 엘리움 미즈

에어 계열
- 메소드 백 플립
- 톤비
- 720(백)
- 메소드(백)

하프 파이프 계열
- 류칸 백 플립 180
- 미스티
- 540(백)
- 180

검



글라인드 프론트 계열
- 소울 / 파 사이드 소울
- 로얄 / 백 사이드 로얄
- 록 맥 / 파 사이드 록 맥

글라인드 엘리움 계열
- 엘리움 미즈 / 파 사이드 엘리움 미즈
- 엘리움 피쉬 / 파 사이드 엘리움 피쉬

에어 계열
- 프론트 플립
- 류칸
- 360(백)
- 메소드 백 플립(백)

하프 파이프 계열
- 백 플립 180
- 메소드 540
- 류 칸 백 플립 180(백)
- 180

콘



글라인드 프론트 계열
- X 그랜드 / 파 사이드 X 그랜드
- 프론트 사이드 레일 / 백 사이드 레일
- 피쉬 / 파 사이드 피쉬

글라인드 엘리움 계열
- 엘리움 소울 / 파 사이드 엘리움
- 폰스타 / 파 사이드 폰스타

에어 계열
- 360
- 메소드
- 류칸 백 플립(백)
- 시프티(백)

하프 파이프 계열
- 메소드 백 플립 180
- 류칸 180
- 미스티(백)
- 스틸 피쉬 180
- 180

콤보



글라인드 프론트 계열
- 백 슬라이드 / 백 사이드 백 슬라이드
- 피시 / 파 사이드 피시
- 목 맥 / 파 사이드 록 맥

글라인드 엘리움 계열
- 엘리움 미즈 / 파 사이드 엘리움 미즈
- 엘리움 피시 / 파 사이드 엘리움 피시

에어 계열
- 백 플립
- 720
- 메소드 백 플립(백)
- 류칸(백)

하프 파이프 계열
- 900
- 시프티 180
- 메소드 백 플립 180
- 스틸 피시 180(백)
- 180

가람



글라인드 프론트 계열
- X 그랜드 / 파 사이드 X 그랜드
- 유니티 / 백 사이드 유니티
- 풀 토크 / 백 사이드 풀 토크

글라인드 엘리움 계열
- 소얄 / 파 사이드 소얄
- 폰스타 / 파 사이드 폰스타

에어 계열
- 프론트 리프
- 류칸
- 메소드 백 플립(백)
- 360

하프 파이프 계열
- 백 플립 180
- 매소드 540
- 미스티(백)
- 류칸 180(백)
- 180

비스



글라인드 프론트 계열
- 소울 / 파 사이드 소울
- 프론트 사이드 레일 / 백 사이드 레일
- 로얄 / 백 사이드 로얄

글라인드 엘리움 계열
- 엘리움 소울 / 파 사이드 엘리움
- 엘리움 미즈 / 파 사이드 엘리움 미즈

에어 계열
- 스틸 피시
- 류칸 백 플립(백)
- 로켓

하프 파이프 계열
- 백 플립 180
- 류칸 180
- 메소드 백 플립 180(백)
- 메소드 540(백)
- 180

큐브



글라인드 프론트 계열
- 에시드 / 파 사이드 에시드
- 풀 토크 / 파 사이드 풀 토크
- 백 슬라이드 / 백 사이드 백 슬라이드

글라인드 엘리움 계열
- 소얄 / 파 사이드 소얄
- 엘리움 미즈 / 파 사이드 엘리움 미즈

에어 계열
- 메소드 백 플립
- 톤비
- 720(백)
- 메소드(백)

하프 파이프 계열
- 류칸 백 플립 180
- 미스티
- 540(백)
- 180

요요



글라인드 프론트 계열
- 소울 / 파 사이드 소울
- 로얄 / 백 사이드 로얄
- 피시 / 파 사이드 피시

글라인드 엘리움 계열
- 엘리움 소울 / 파 사이드 엘리움
- 엘리움 피시 / 파 사이드 엘리움 피시

에어 계열
- 720
- 1080

하프 파이프 계열
- 900
- 1260
- 180

슈거



글라인드 프론트 계열
- X 그랜드 / 파 사이드 X 그랜드
- 프론트 사이드 레일 / 백 사이드 레일
- 피시 / 파 사이드 피시

글라인드 엘리옵 계열
- 엘리옵 소울 / 파 사이드 엘리옵
- 폰스타 / 파 사이드 폰스타

에어 계열
- 1080
- 시프티(백)
- 그틸 피시(백)

하프 파이프 계열
- 백 플립 180(백)
- 로켓 180
- 180

소다



글라인드 프론트 계열
- 유니티 / 백 사이드 유니티
- 풀 토크 / 백 사이드 풀 토크
- 록 맥 / 파 사이드 록 맥

글라인드 엘리옵 계열
- 폰스타 / 파 사이드 폰스타
- 엘리옵 피시 / 파 사이드 엘리옵 피시

에어 계열
- 카라테

하프 파이프 계열
- 톤비 540
- 카라테 180
- 180

러브 쇼커즈



글라인드 프론트 계열
- X 그랜드 / 파 사이드 X 그랜드
- 프론트 사이드 레일 / 백 사이드 레일
- 피시 / 파 사이드 피시

글라인드 엘리옵 계열
- 엘리옵 소울 / 파 사이드 엘리옵
- 폰스타 / 파 사이드 폰스타

에어
- 1080
- 시프티
- 톤비(백)
- 스틸 피시(백)

하프 파이프 계열
- 로켓 180
- 백 플립 180(백)
- 로켓 180(백)
- 180

포이즌 잼



글라인드 프론트 계열
- 에시드 / 파 사이드 에시드
- 유니티 / 백 사이드 유니티
- 백 슬라이드 / 백 사이드 백 슬라이드

글라인드 엘리옵 계열
- 소얍 / 파 사이드 소얍
- 엘리옵 미즈 / 파 사이드 엘리옵 미즈

에어 계열
- 메소드 백 플립
- 톤비
- 720(백)
- 메소드(백)

하프 파이프 계열
- 류칸 백 플립 180
- 미스티
- 540(백)
- 180

노이즈 탱크



글라인드 프론트 계열
- 에시드 / 파 사이드 에시드
- 유니티 / 백 사이드 유니티
- 백 슬라이드 / 백 사이드 백 슬라이드

글라인드 엘리옵 계열
- 소얍 / 파 사이드 소얍
- 엘리옵 미즈 / 파 사이드 엘리옵 미즈

에어 계열
- 메소드 백 플립
- 톤비
- 720(백)
- 메소드(백)

하프 파이프 계열
- 류칸 백 플립 180
- 미스티
- 540(백)
- 180

스테이지 공략

진행 루트



- 시작
- 껌, 콘의 트라이얼
- 시부야쵸 GG
  - 라이벌 베틀 with 콤보
- 사랑의 함정 / 코가네쵸의 괴물 / 벤텐쵸 부기
  - 코가네쵸의 괴물 — 라이벌 베틀 with 가람
  - 벤텐쵸 부기 — 라이벌 베틀 with 큐브
- N). 540 / GRAFFITI HIGH
- 서커스 in 코가네
  - 라이벌 베틀 with 비스
  - 라이벌 베틀 with 요요
- 러브 어택 작전
- EXPLOSION / 非行 VS 飛行 / 벤텐쵸 BURNING
  - EXPLOSION — 라이벌 베틀 with 슈거
  - 非行 VS 飛行 — 라이벌 베틀 with 소다
  - 벤텐쵸 BURNING — 라이벌 베틀 with 큐브
- BEHIND THE MASK
- THE LAST GROOVE
- 끝 & 난이도 상승





시부야쵸: 시부야쵸 GG

- 제한시간: 600
- 클리어 조건: 적색 그래피티 10개

그래피티

	적색	녹색
X라지	1	0
라지	5	0
스몰	4	0

적의 출현

- 적색 그래피티 3개째: 경찰 출현
- 적색 그래피티 6개째: 오니시마 경부 출현

그래피티 소울

11, 15, 41, 45, 71


▲경찰 출현

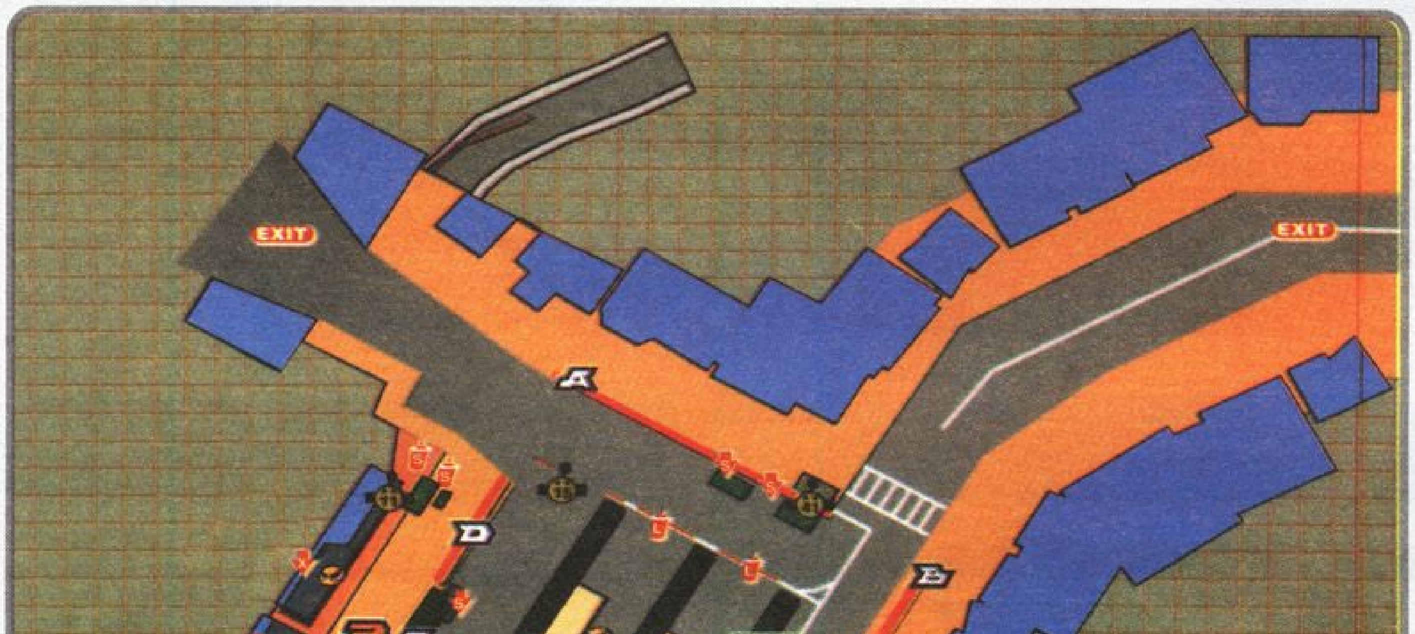

▲이쪽으로 올라간다



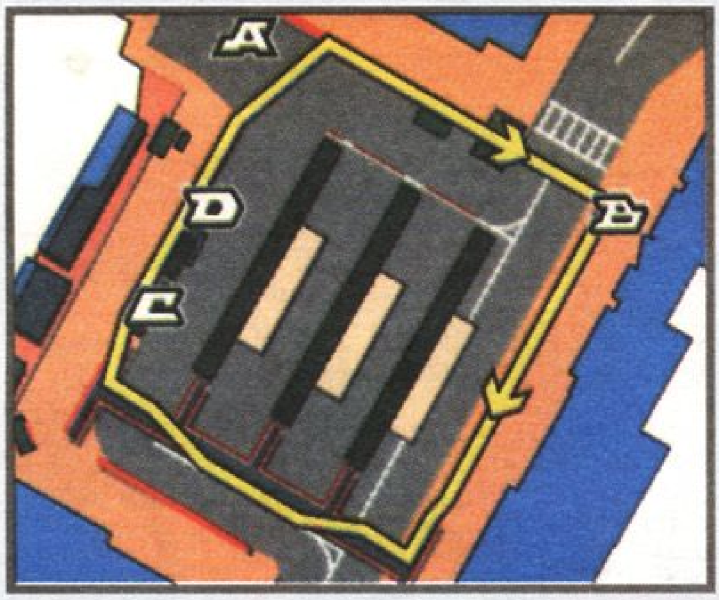

▲오니시마 경부의 등뒤에


▲그래피티를 선사하자





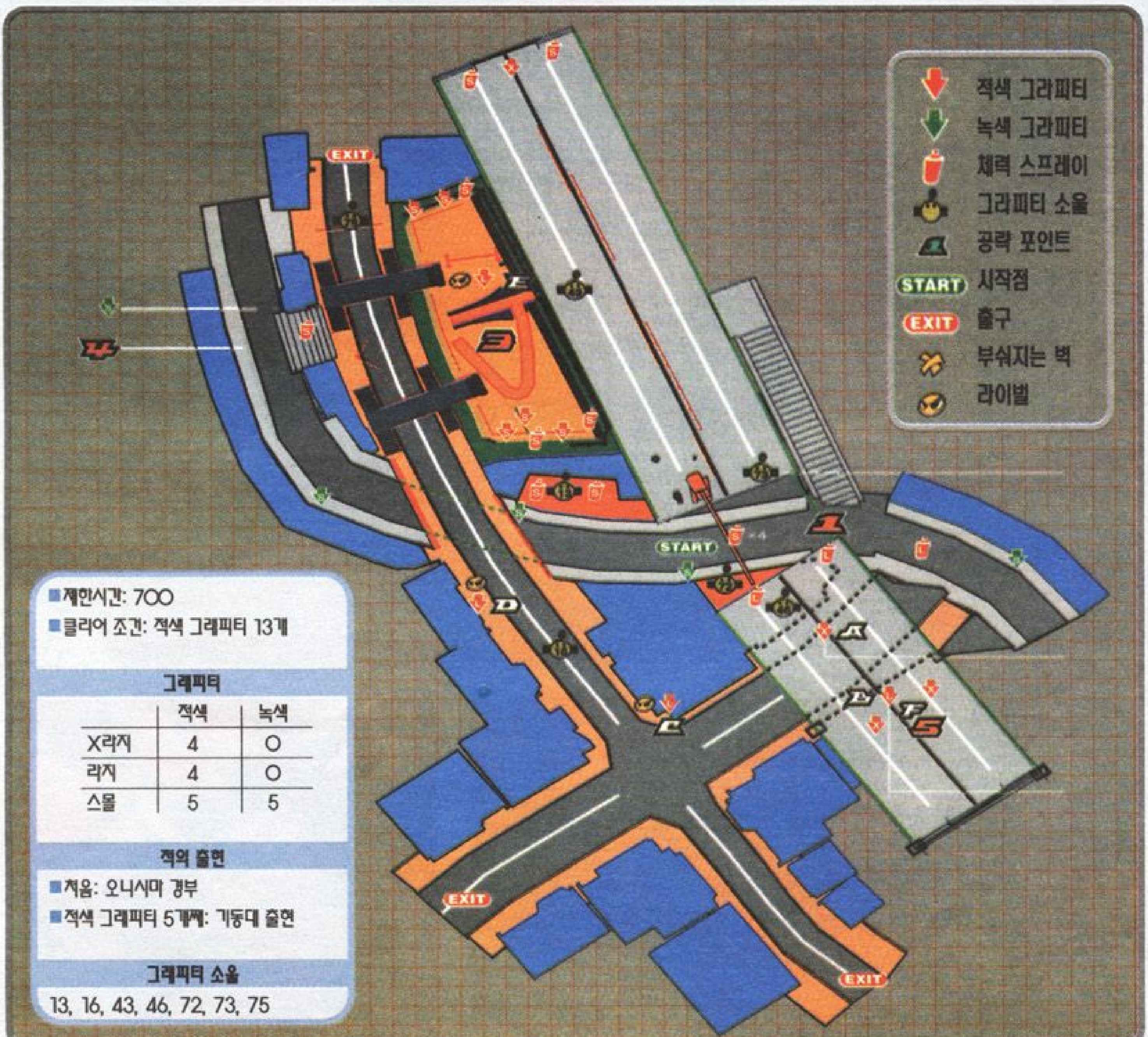
이것이 무한 트릭으로 고득점을 올릴 수 있는 루트!!





▲간판과 난간, 육교를 이용하여 무한히 돌 수 있다

시부야쵸: 사랑의 함정



■제한시간: 700
■클리어 조건: 적색 그래피티 13개

그래피티

	적색	녹색
X라지	4	0
라지	4	0
스몰	5	5

적의 출현

■처음: 오니시마 경부
■적색 그래피티 5개째: 기동대 출현

그래피티 소울

13, 16, 43, 46, 72, 73, 75

코가네쵸: 코가네쵸의 怪物

- 제한시간: 600
- 클리어 조건: 적색 그래피티 12개

그래피티

적색	녹색	
X라지	1	O
라지	2	O
스몰	9	O

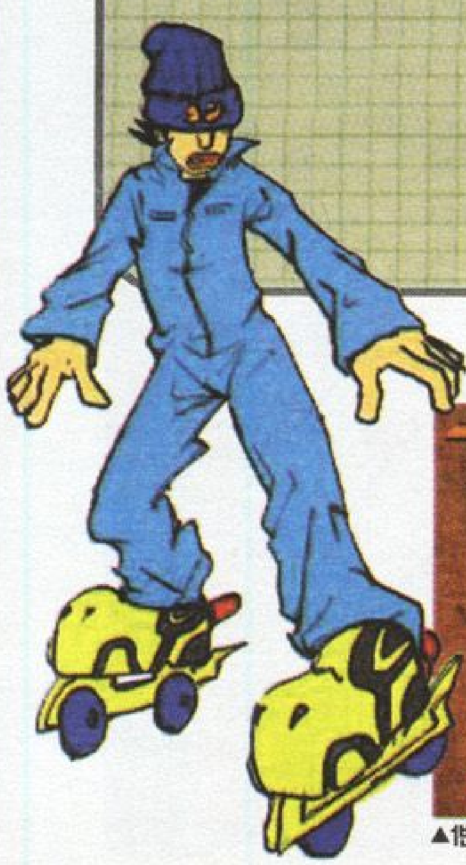
적의 출현

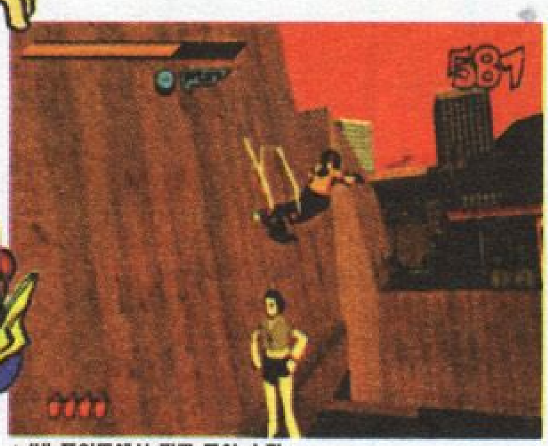
- 적색 그래피티 3개째: 오니시마 경부, 패트롤카, 경찰견
- 적색 그래피티 8개째: 전투형 헬리콥터

그래피티 소울

18, 20, 22, 48, 51, 77, 79, 80





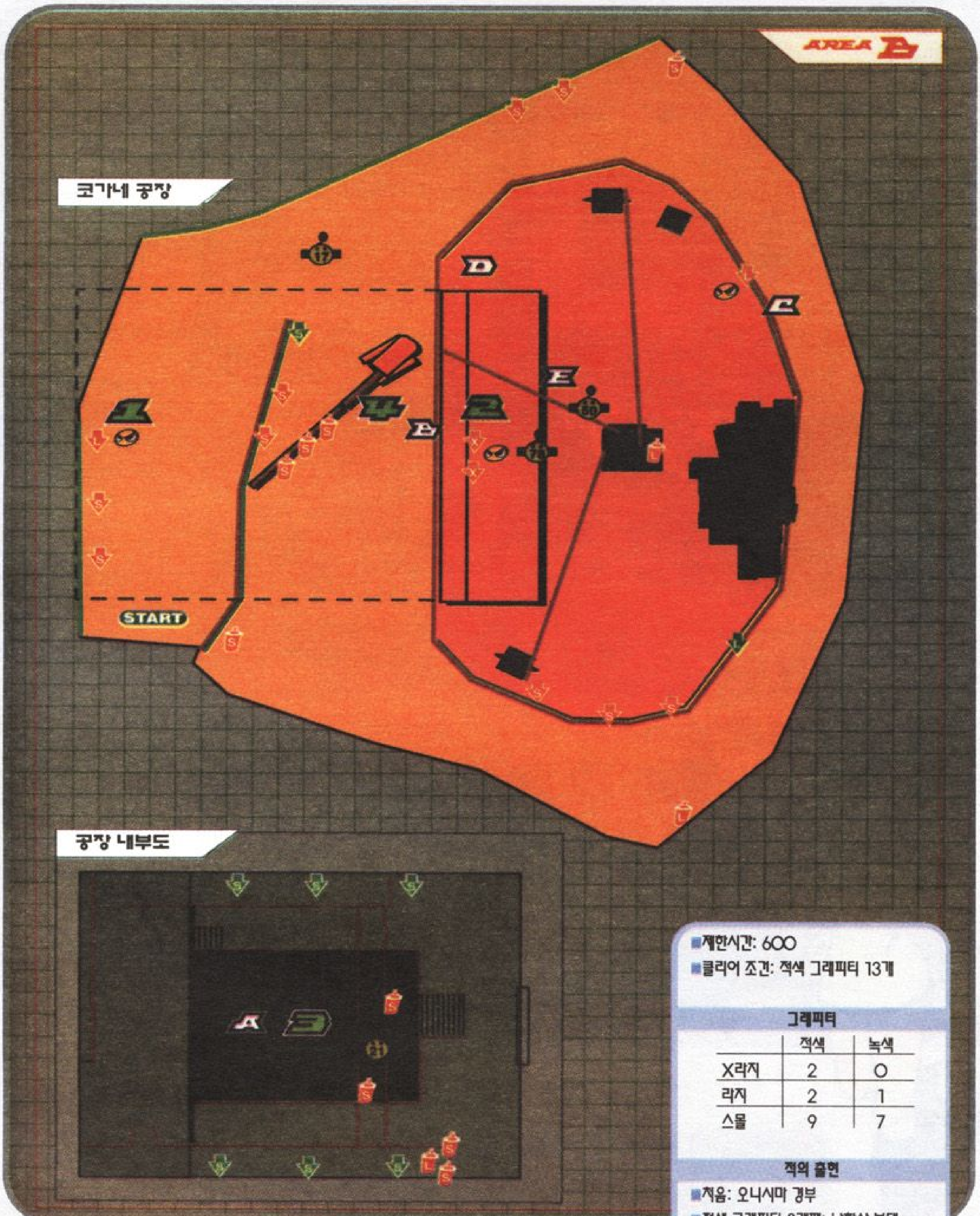


▲1번 포인트에서 뒤로 돌아 숏컷



▲2번 포인트를 먼저 칠해두자

코가네쵸: NO. 540



■제한시간: 600
■클리어 조건: 적색 그래피티 13개

그래피티

	적색	녹색
X라지	2	0
라지	2	1
스몰	9	7

적의 출현

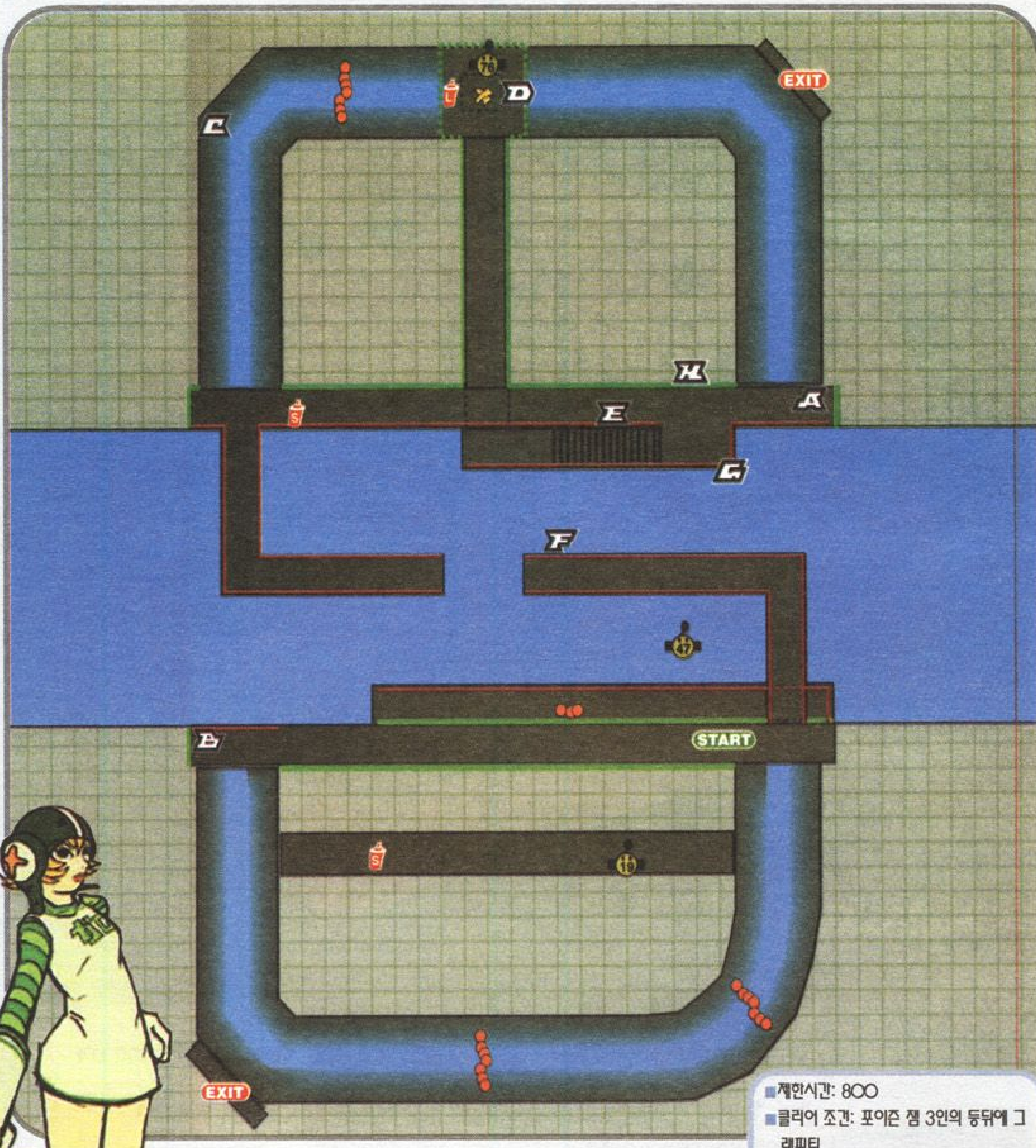
■처음: 오니시마 경부
■적색 그래피티 3개째: 낙하산 부대
■적색 그래피티 7개째: 전투형 헬리콥터

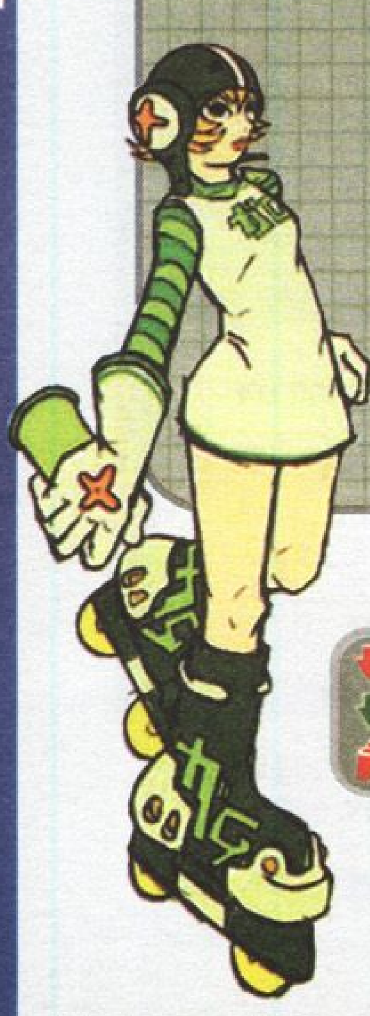
그래피티 소울

17, 21, 50, 78

적색 그래피티 / 그라피티 소울 / EXIT 출구
녹색 그라피티 / 공략 포인트 / 부숴지는 벽
체력 스프레이 / START 시작점 / 라이벌

코가네쵸: CIRCUS IN COGANE





- 적색 그라피티
- 녹색 그라피티
- 체력 스프레이
- 그라피티 소울
- 공략 포인트
- START 시작점
- EXIT 출구
- 부숴지는 벽
- 라이벌

■제한시간: 800
■클리어 조건: 포이즌 잼 3인의 등뒤에 그래피티

그래피티

	적색	녹색
X라지	O	O
라지	O	O
스몰	O	O

적의 출현

■처음: 포이즌 잼 3인

그래피티 소울

19, 47, 76

벤텐쵸: BENTEN-CHO BOOGI



■제한시간: 800
■클리어 조건: 적색 그라피티 16개

그라피티

	적색	녹색
X라지	2	0
라지	7	0
스몰	7	0

적의 출현

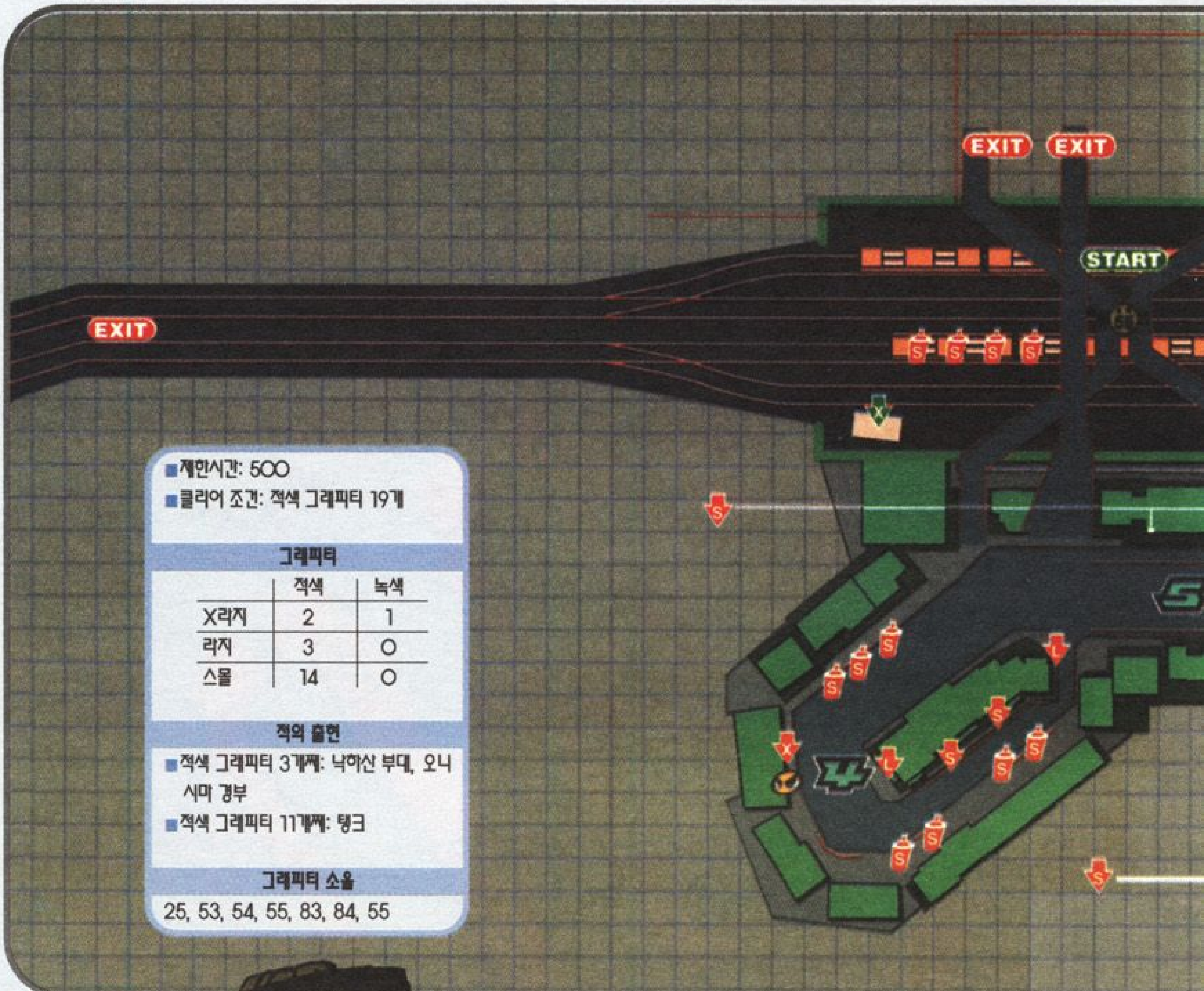
■적색 그라피티 4개째: 경찰
■적색 그라피티 11개째: 오니시마 경부, 기동 타격대

그라피티 소울

24, 52, 82

적색 그라피티	그라피티 소울	EXIT 출구
녹색 그라피티	공략 포인트	부숴지는 벽
체력 스프레이	START 시작점	라이벌

벤텐쵸: GRAFFITI HIGH



■제한시간: 500
■클리어 조건: 적색 그래피티 19개

그래피티

	적색	녹색
X라지	2	1
라지	3	0
스몰	14	0

적의 출현

■적색 그래피티 3개째: 낙하산 부대, 오니시마 경부
■적색 그래피티 11개째: 탱크

그래피티 소울

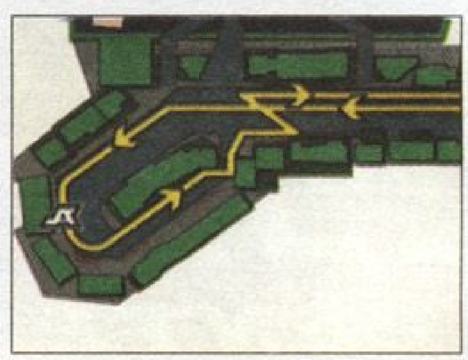
25, 53, 54, 55, 83, 84, 55

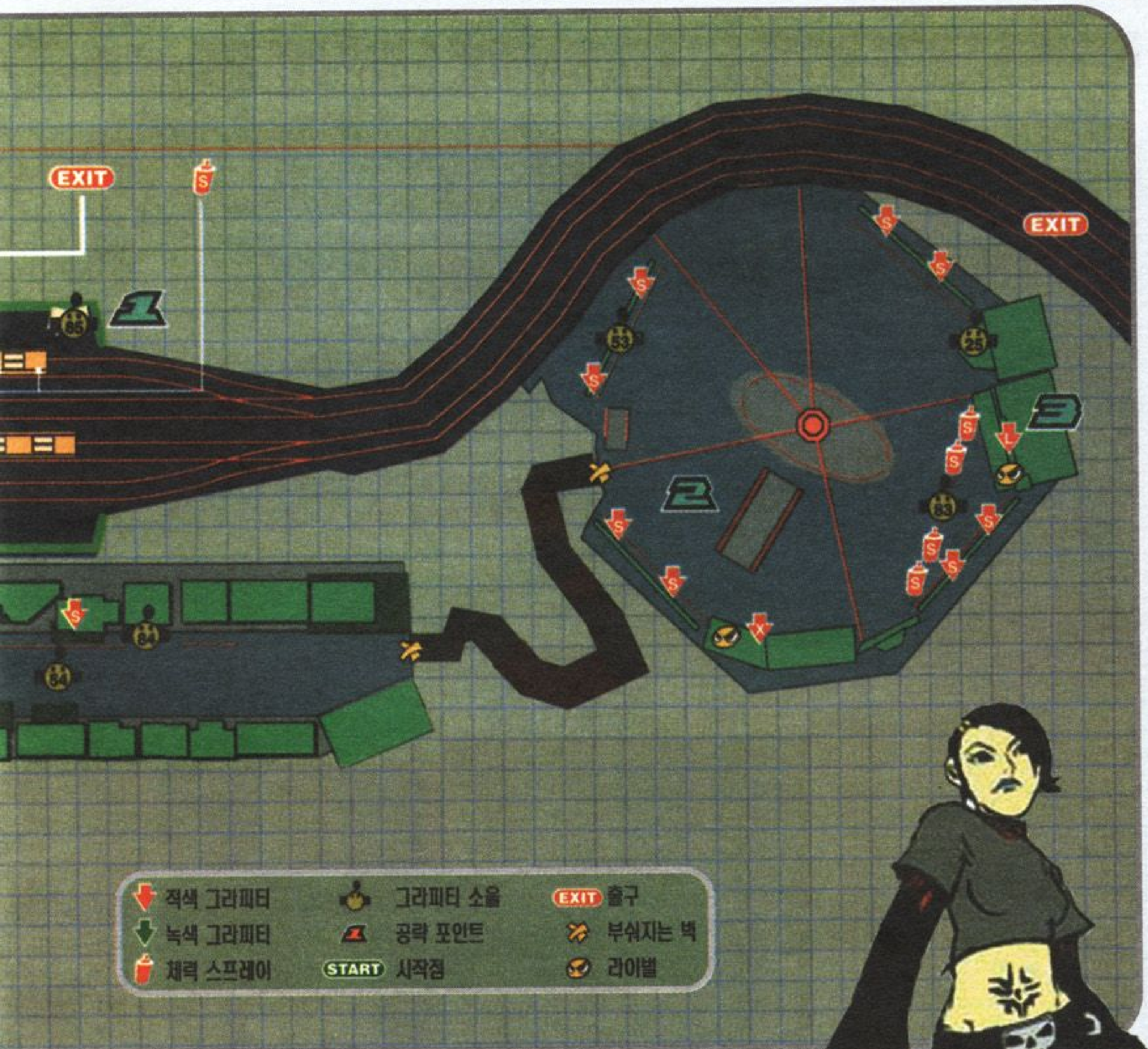


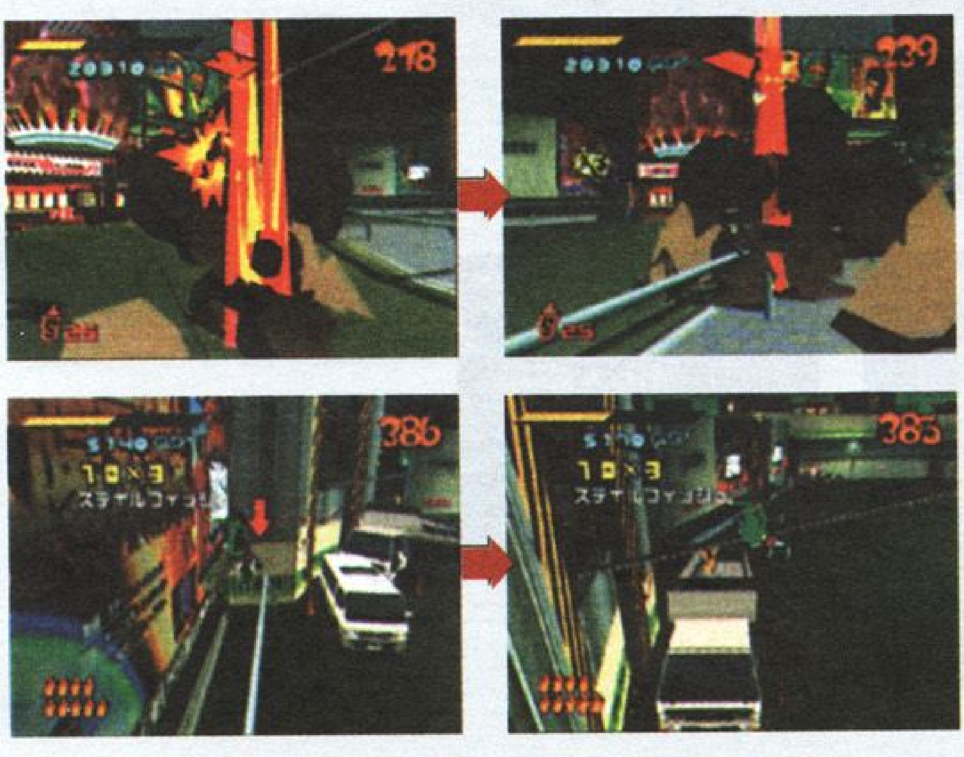






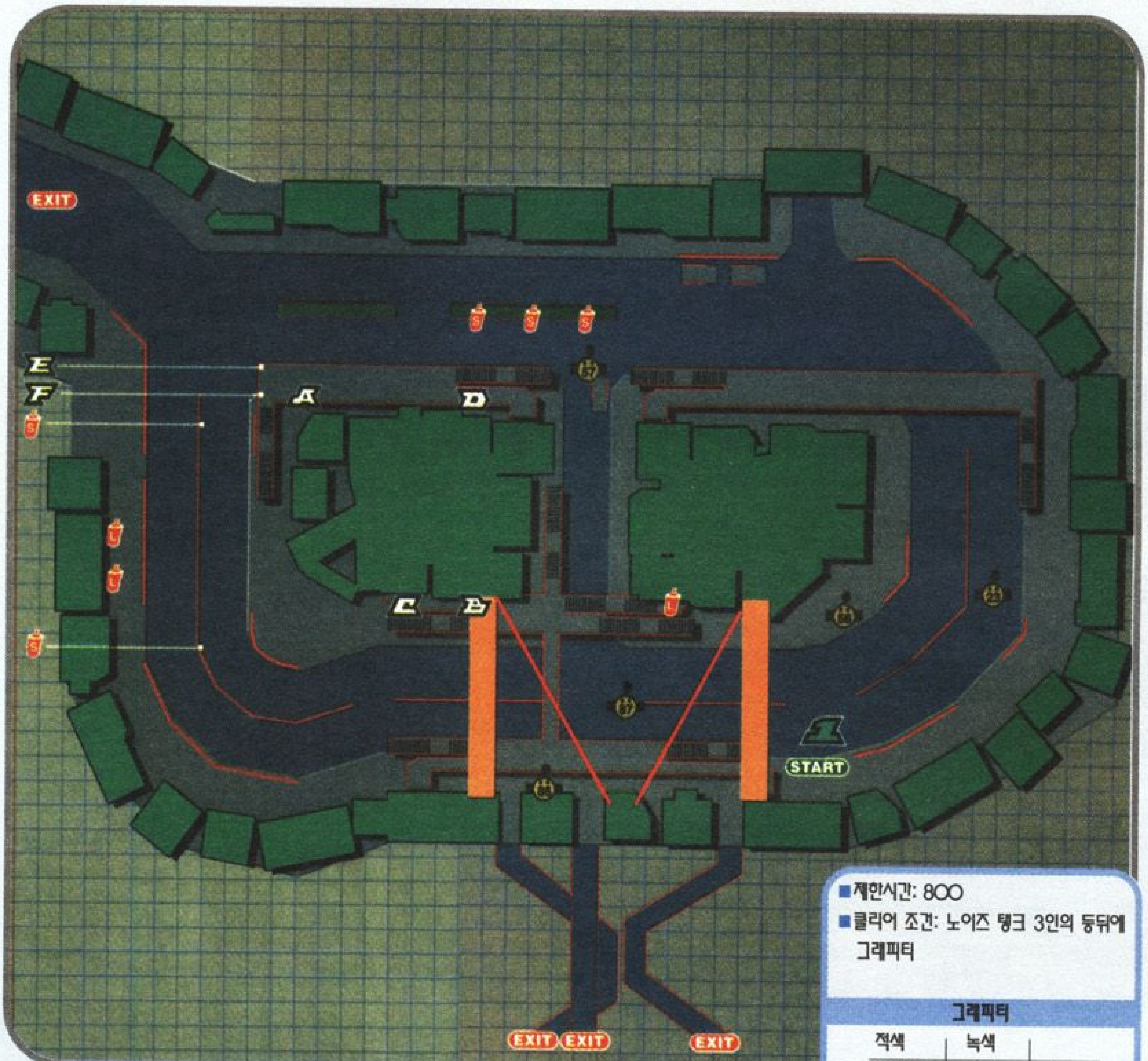



EXIT
EXIT
적색 그라피티
그라피티 소울
EXIT 출구
녹색 그라피티
공략 포인트
부숴지는 벽
체력 스프레이
START 시작점
라이벌





벤텐쵸: NOISE REDUCTION



적색 그래피티
녹색 그래피티
체력 스프레이
그래피티 소울
공략 포인트
START 시작점
EXIT 출구
부숴지는 벽
라이벌

■제한시간: 800
■클리어 조건: 노이즈 텡크 3인의 등뒤에 그래피티

그래피티

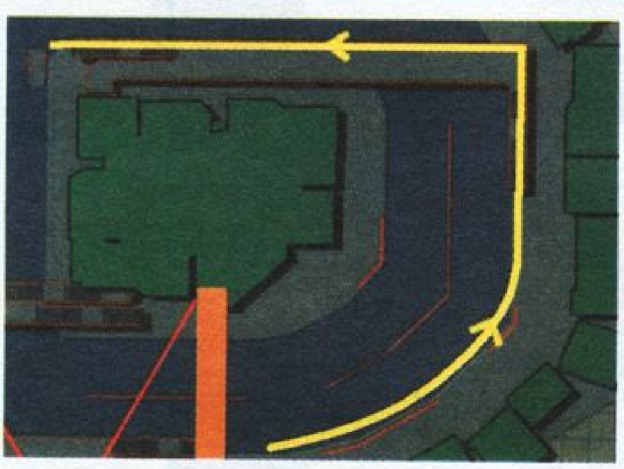
	적색	녹색	
X라지		O	O
라지		O	O
스몰		O	O

적의 출현

■처음: 노이즈 텡크 3인

그래피티 소울

23, 56, 57, 86, 87



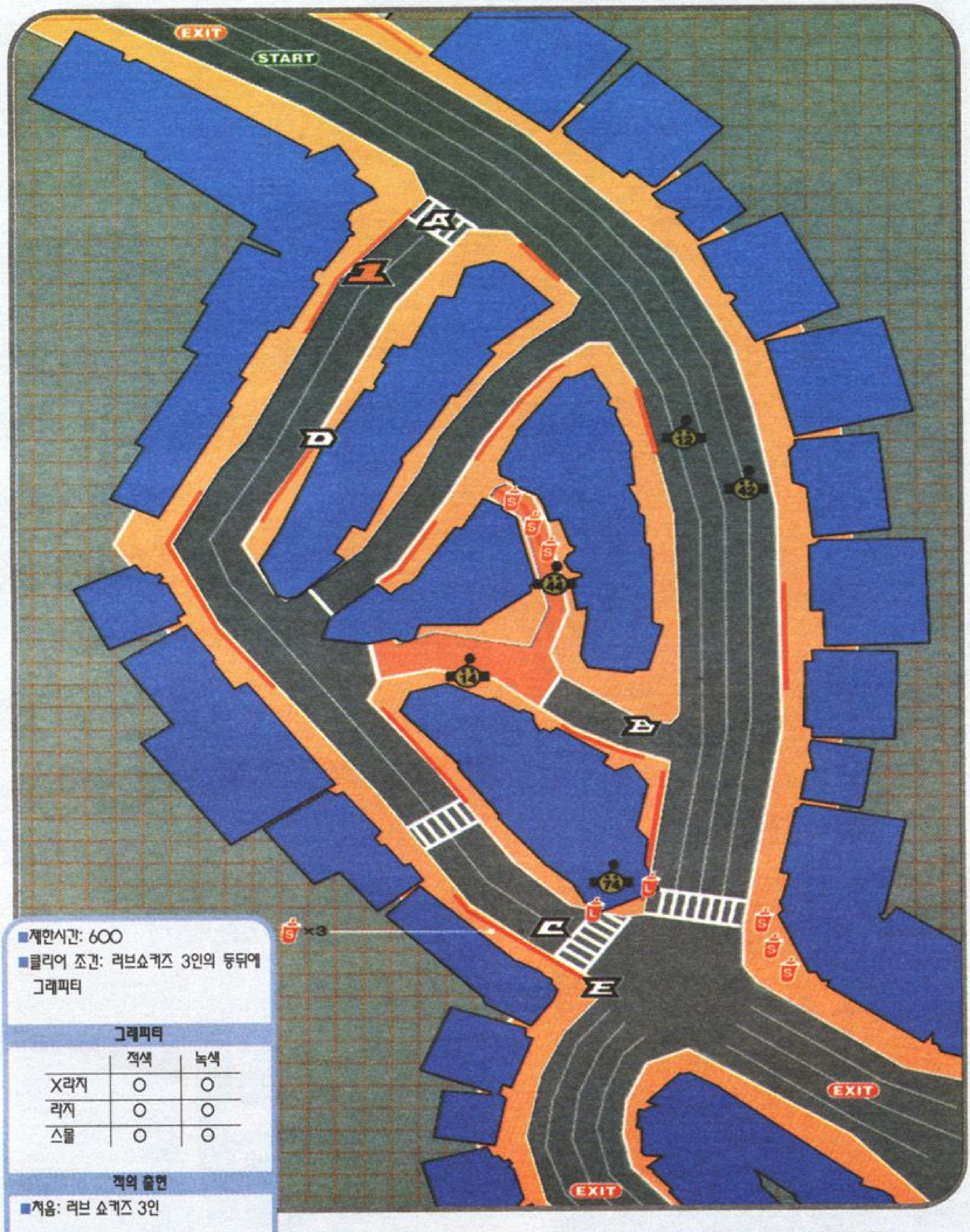
▲시작후에 이동



▲▶기다리다가 멈추면 칠해 주자!



시부야쵸: LOVE ATTACK 作戰



■제한시간: 600

■클리어 조건: 러브쇼커즈 3인의 등뒤에 그래피티

그래피티

	적색	녹색
X라지	○	○
라지	○	○
스몰	○	○

적의 출현

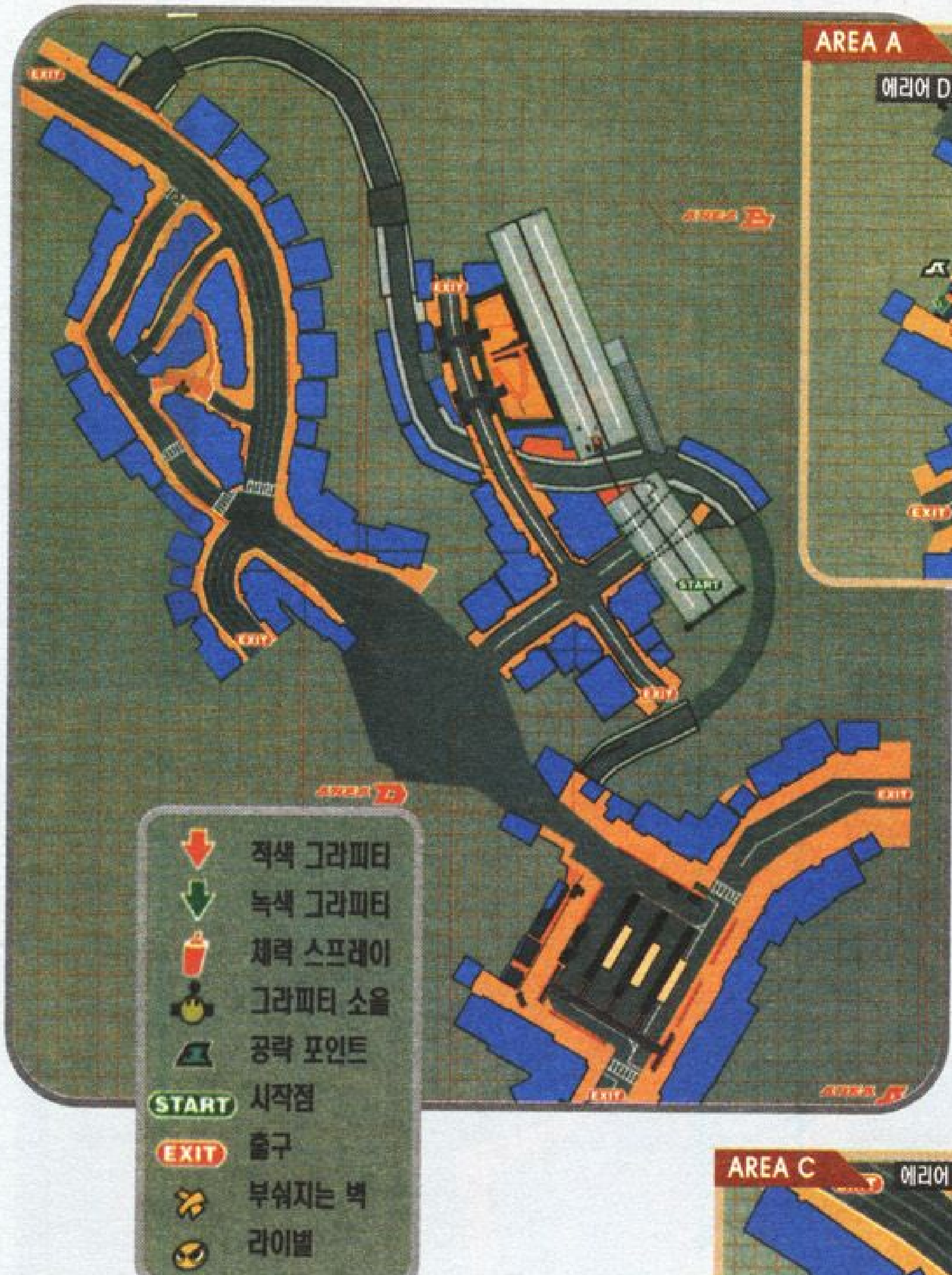
■처음: 러브 쇼커즈 3인

그래피티 소울

12, 14, 42, 44, 74

적색 그래피티　그래피티 소울　EXIT 출구
녹색 그래피티　공략 포인트　부숴지는 벽
체력 스프레이　START 시작점　라이벌

시부야쵸: EXPLOSION





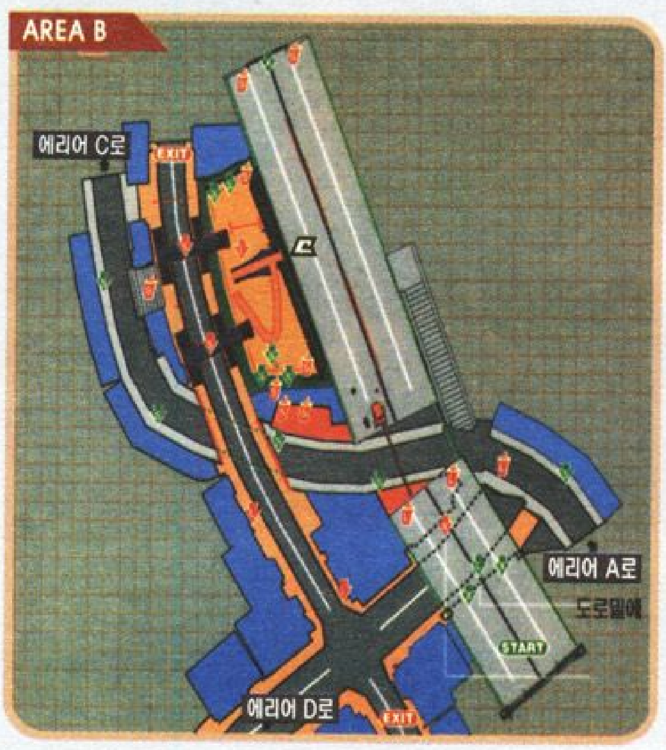
■제한시간: 999
■클리어 조건: 적색 그래피티 23개

그래피티

	적색	녹색
X라지	3	3
라지	8	2
스몰	12	17

적의 출현

■처음: 전투원
■그래피티 10개째: 폭탄 전투원, 폭탄 대원수, 암흑 헬리콥터





코가네쵸: 非行 VS 飛行

■제한시간: 999
■클리어 조건: 적색 그래피티 23개

그래피티

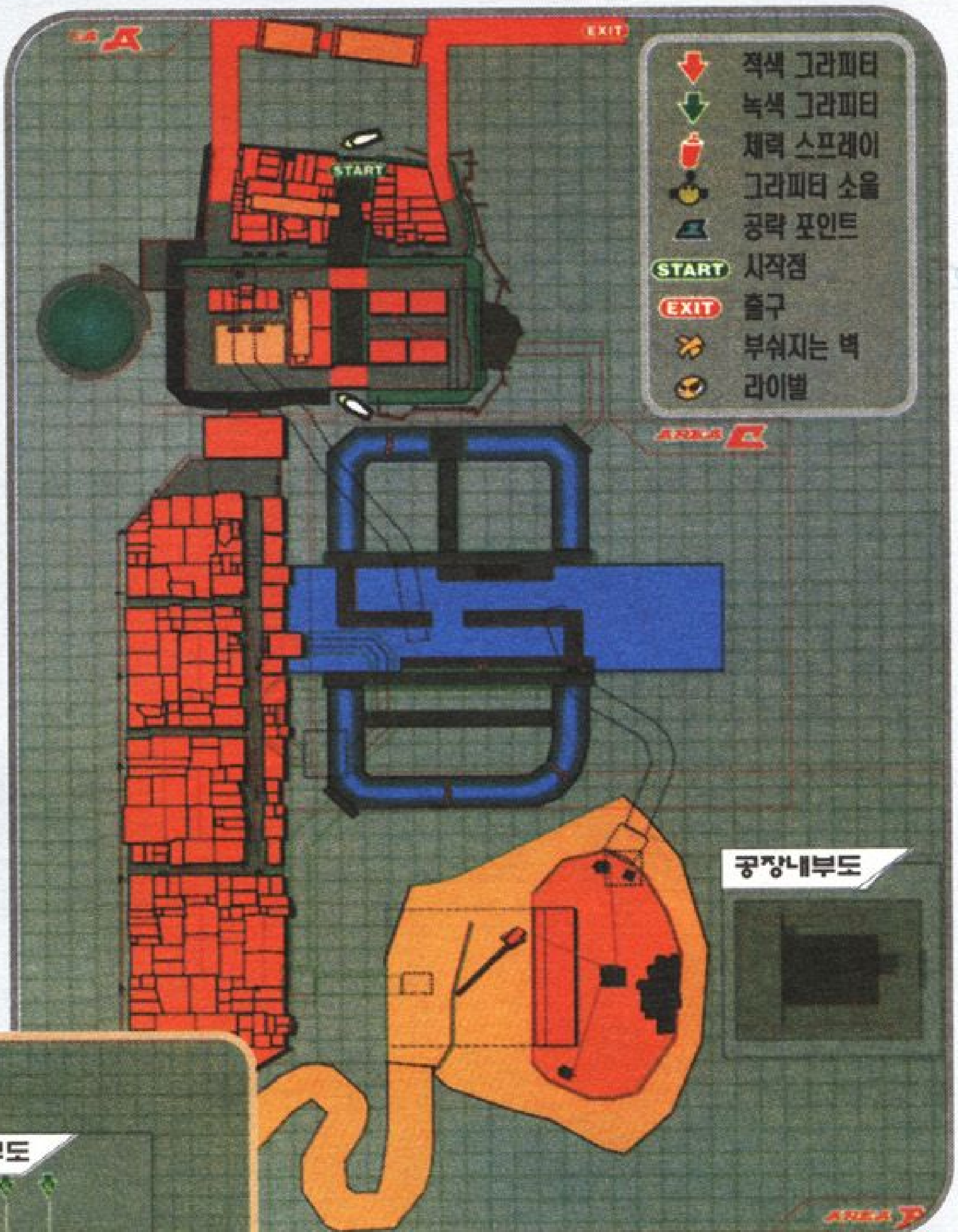
	적색	녹색
X라지	2	4
라지	5	11
스몰	17	44

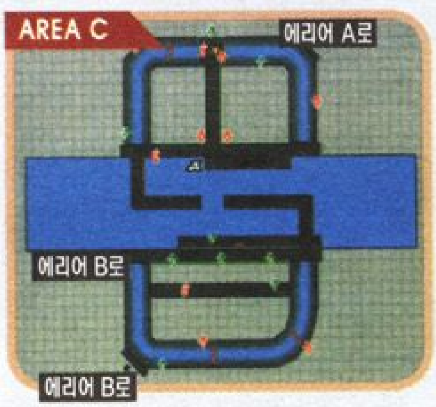
적의 출현

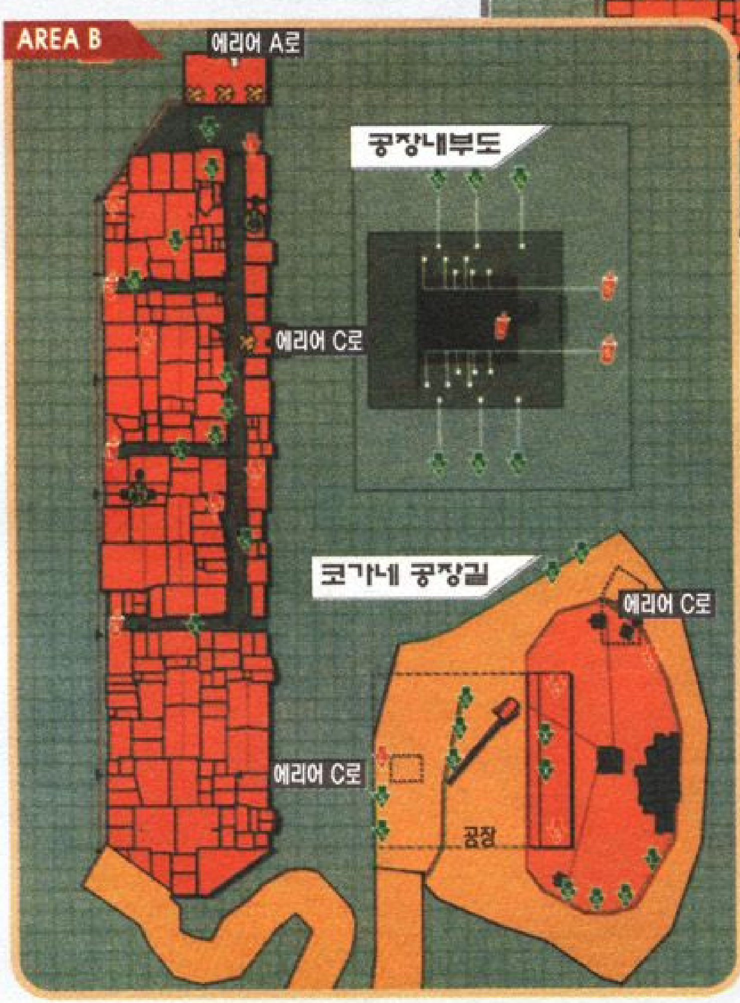
■처음: 머신건 전투원, 스나이퍼 전투원
■그래피티 8개째: 로켓 전투원

그래피티 소울

49, 81

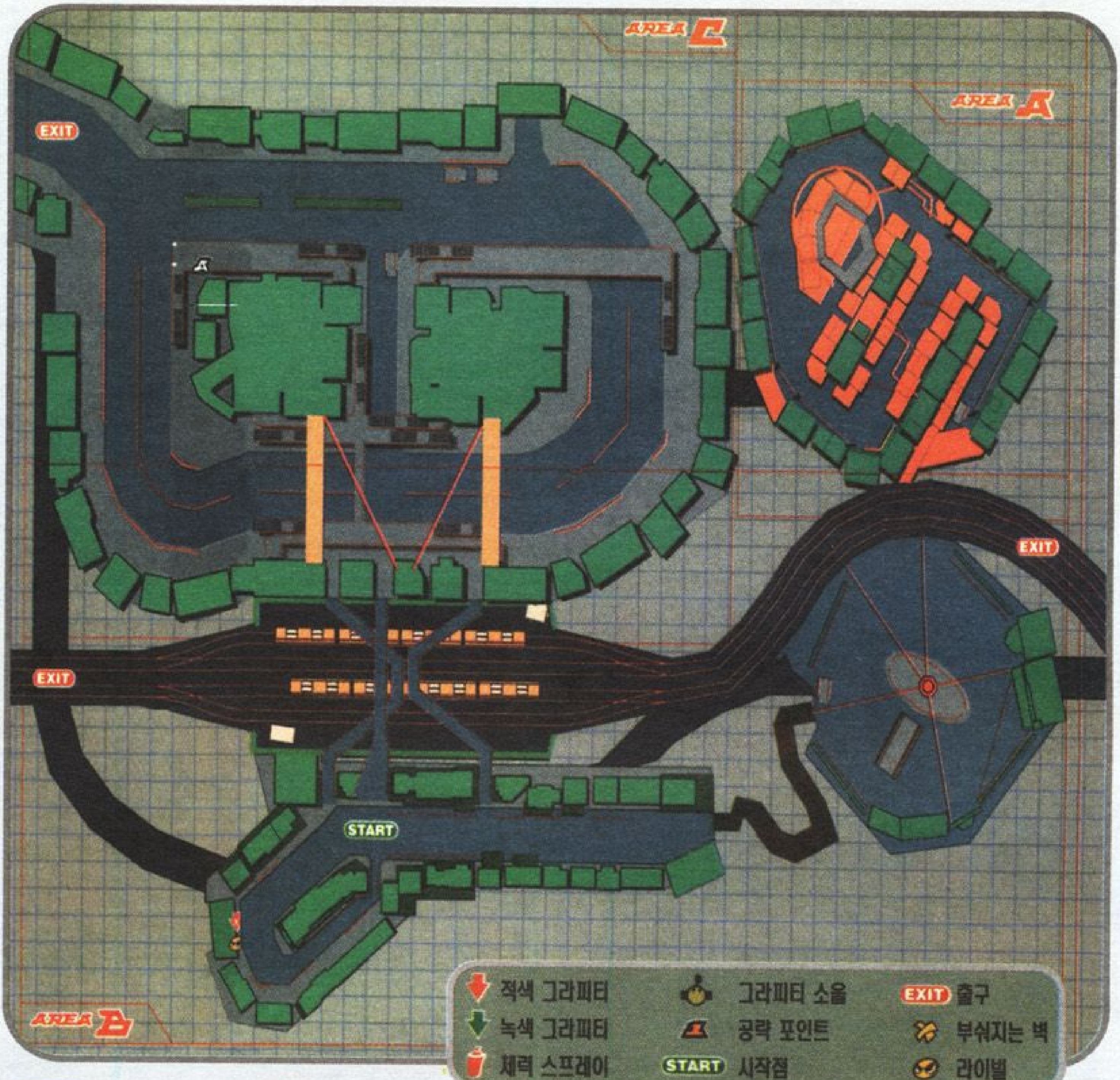








벤텐쵸: BENTEN BURNING



■제한시간: 999
■클리어 조건: 적색 그래피티 19개

그래피티

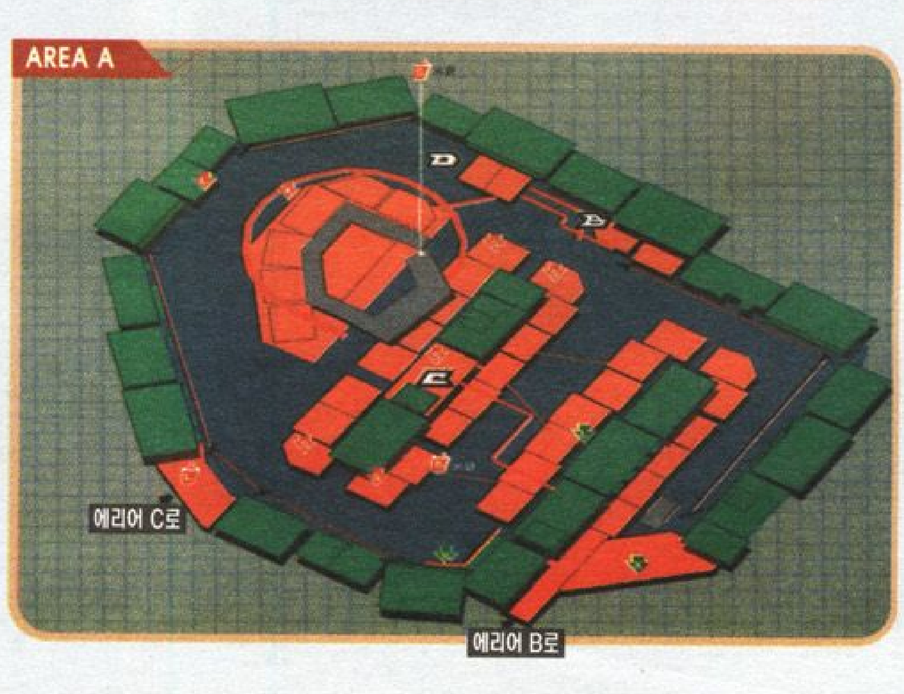
	적색	녹색
X라지	4	2
라지	4	2
스몰	11	4

적의 출현

■처음: 전투원, 괴력의 전투원
■적색 그래피티 10개째: 화염병 공작원, 와이어 장군

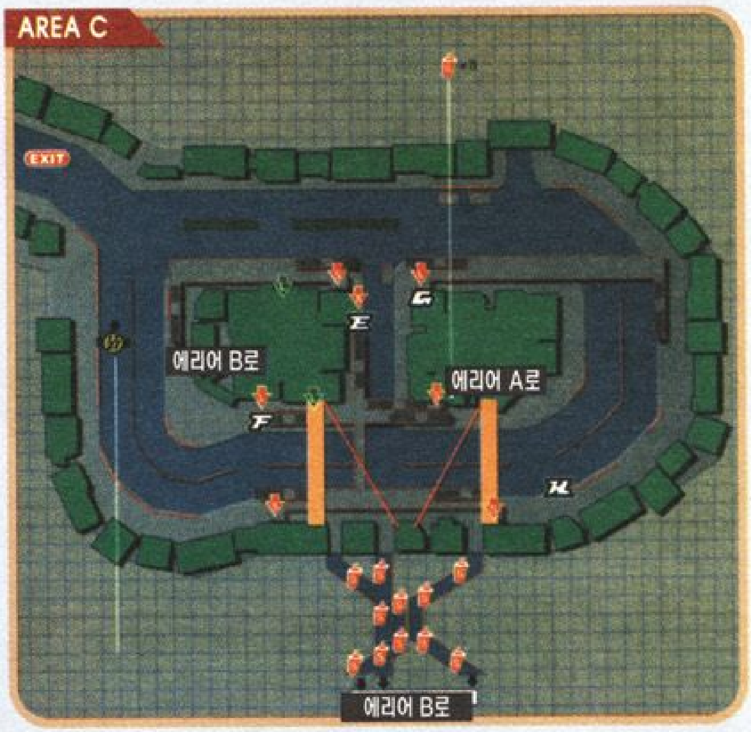
그래피티 소울

26, 27









벤텐쵸: BEHIND THE MASK

■제한시간: 800
■클리어 조건: 마스크 없는 포이즌 잼 3인의 등뒤에 그래피티

그래피티

적색	녹색	
X라지	O	O
라지	O	O
스몰	O	O

적의 출현

■처음: 마스크 없는 포이즌 잼 3인



- 적색 그라피티
- 녹색 그라피티
- 체력 스프레이
- 그라피티 소울
- 공략 포인트
- START 시작점
- EXIT 출구
- 부숴지는 벽
- 라이벌

알 수 없는 세계: LAST GROOVE

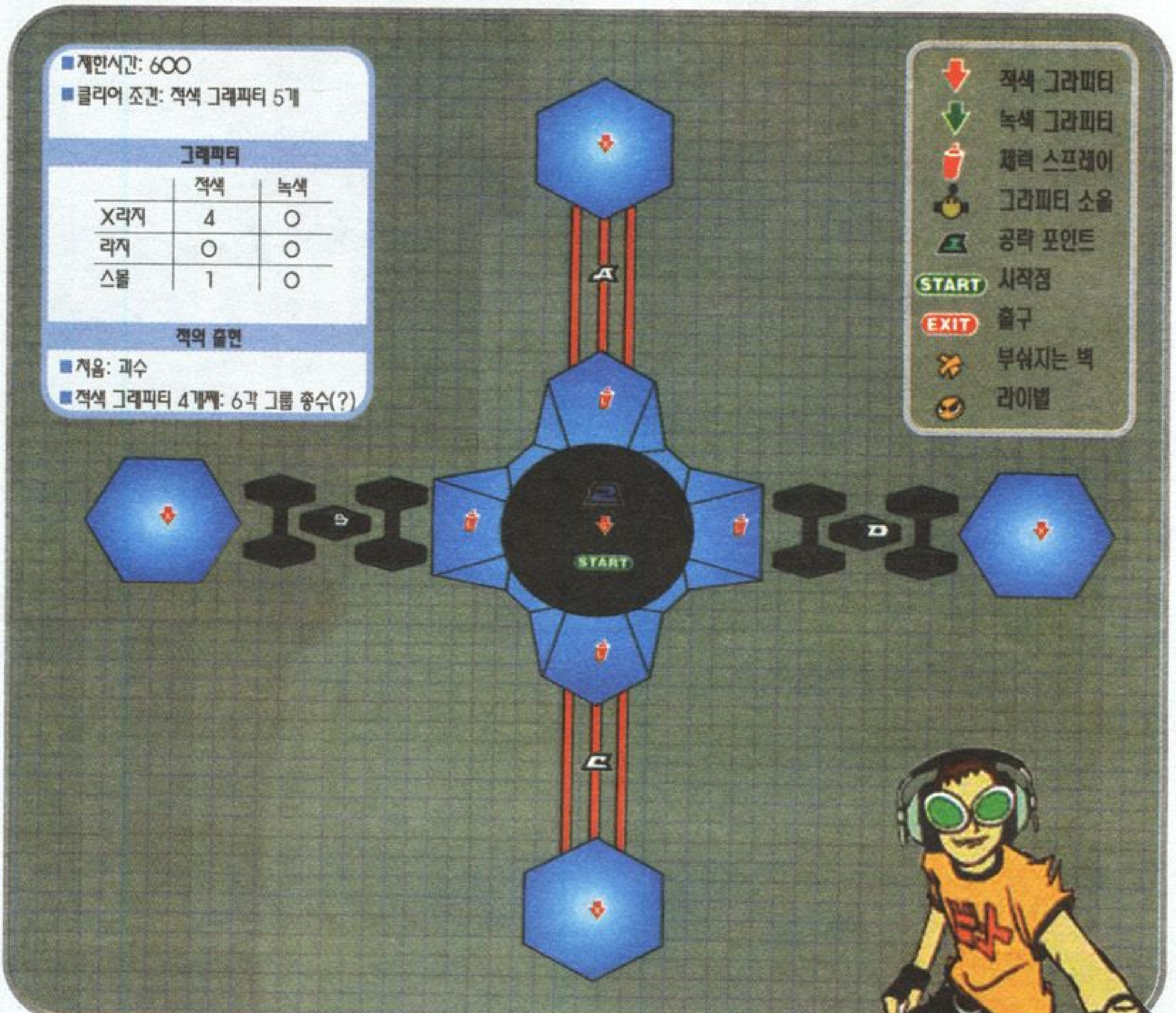
■제한시간: 600
■클리어 조건: 적색 그래피티 5개

그래피티

	적색	녹색
X라지	4	0
라지	0	0
스몰	1	0

적의 출현

■처음: 괴수
■적색 그래피티 4개째: 6각 그룹 총수(?)





▲한번 쓰러뜨릴 때마다 회전이 빨라지는 스테이지



▲보스가 나타나면 글라인드로 위로 올라가 그라피티를 선사하자



마치며

지면이 부족한 관계로 말이 아닌 지도와 도표만으로 스테이지를 설명했다. 여전히 라이벌 배틀이나 제트 그래피티, 제트 크래시 등의 스테이지별 세부 공략을 서술하지 못한 것에 대한 아쉬움이 남는다. 하지만 액션 게임의 묘미는 직접 부딪히며 활로를 찾는 것. 배고프던 그 시절을 생각하며 몸으로 달려보자. 게임을 한번 정도 클리어 한 후에는 이 도표와 지도가 완벽 공략에 도움을 줄 수 있으리라 믿는다. 처음부터 공략을 보며 하고자 하는 게이머에게는 죄송스런 말이지만….

●장르: 사파 콜렉터 레이싱 액션 느와르

●제작사:겐키 / 도다 ●발매일:6월 22일 ●발매가:5,800엔

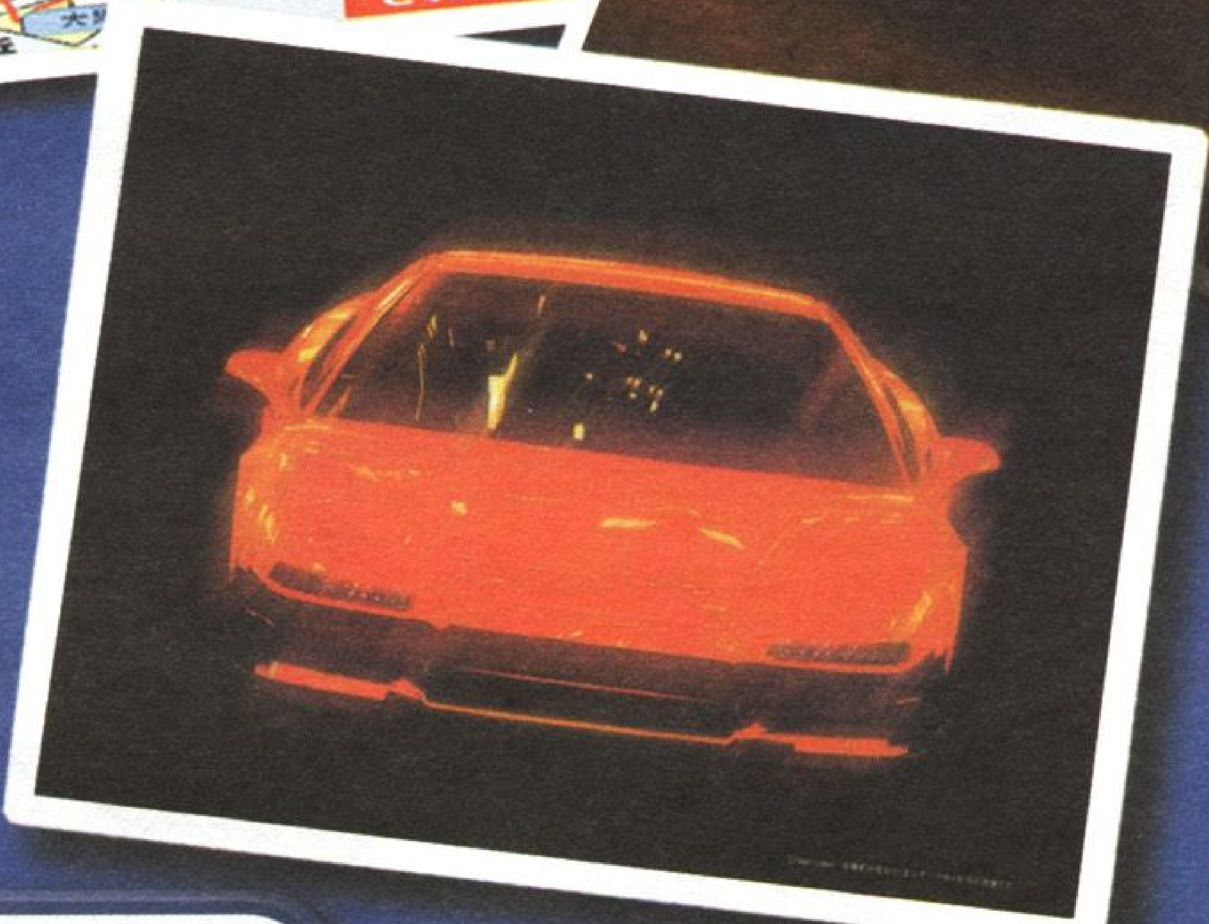
DREAMCAST

밤이면 밤마다 그곳에 가고 싶다…

수도고 배틀 2







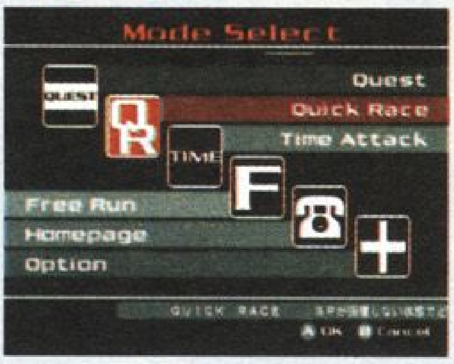
그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★
사운드	★★★★
게임성	★★★
소장가치	★★★

일본 동경에 실재로 있는 수도고속환상도로를 배경으로 펼쳐지는 밤무대 레이서의 이야기를 다룬 「수도고 배틀 2」. 전작의 6배, 180km에 달하는 코스 길이와 60차종, 120 그레이드의 다양한 차량으로 보강하여 출시되었지만, 비범한 배틀 밸런스를 가지고 있던 전작과는 달리 어딘가 차량이 빠르면 모든 것이 용서되는 안일한 밸런스로 전작의 팬들에게는 약간의 실망감을 안겨주고 있다. 하지만 더욱 더 세련된 차체 모델링과 배경, 그리고 섬세한 튜닝으로 파워업 하였고 전작에서 추가요망이 있던 부분에 대한 보완이 철저한 후속작임에는 틀림없다.

공략 … 김상근스터K

게임 모드

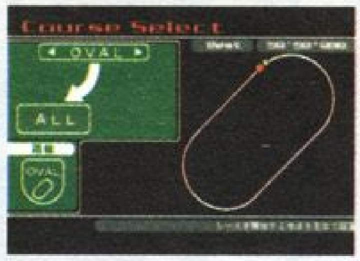
퀵 레이스 모드



미리 정해져있는 데모카를 이용하여 레이스를 즐길 수 있다. 이것저것 귀찮고 한번쯤 달려보고 싶을 때 좋지만 수도고 배틀의 매력을 그다지 느낄 수 없으므로 처음에는 그다지 권하지는 않는 모드. SP배틀에 나오는 상대는 점점 강해지므로 도전해보는 것도 좋다.

타임 어택 모드

이번 작품에서 추가된 모드로, 아무런 방해 없이 순수하게 랩타임을 측정할 수 있다. 머신의 성능과 자신의 실력을 알아보는데 적합하다.



◀오벌 코스가 추가되어 마음껏 달릴 수 있다

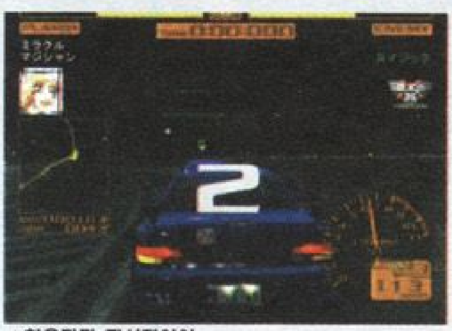
옵션

컨트롤러의 셋팅은 물론, 사운드 설정을 할 수 있다. 기본적으로 설정되어있는 특수효과(SE)음과 음악(MUSIC)의 비율이 잘 맞지 않아 엔진 음을 들을 수 없으므로, 상대의 위치를 소리로 파악하거나 기어 변경 타이밍을 소리로 판단하는 플레이어들은 SE를 31, MUSIC을 15정도로 설정할 것을 권한다. 또한 뮤직 플레이어에서는 곡명과 함께 들을 수 있으므로, 음악에 익숙해지려면 이쪽을 활용하자. 익숙해지는 편이 빠른 주행에 도움이 된다는 것은 익히 알고 있을 터. 전작에서는 락음악에 약간의 유로비트가 가해진 OST였던 것에 반해 이번 작품은 대부분의 곡이 멜로디를 찾기 어려운 빅비트로 되어있다. 음악의 연결성은 좋지만 익숙해지는데 시간이 조금 걸린다는 것이 아쉬운 점.



▲BGM의 제목쯤은 봐두자

SP배틀이란?



▲차올라라 정신력이여

수도고 배틀의 주를 이루는 시스템으로, DC버전에서 최초로 시도된 리얼한 형태의 배틀을 추구한 시스템이다. 대전게임에서 입버릇처럼 말하던 「정신 대미지」의 요소를 승패의 결정적인 역할을 하도록 게이지로 만든 것이다. 쉽게 말해서 상대에게 지고있는 상태가 계속 되면 게이지가 줄어들게 되고, 상대와의 거리가 멀수록 게이지의 줄어드는 양은 더욱 많아지게 되는 것이다.

수도고배틀 2에서 달라진 점

이번 작품에서는 이러한 기본적인 시스템에 충돌시에 받는 정신적인 충격을 표현하여 한결 더 사실적인 느낌을 받을 수 있다. 말은 사실적이라고 하지만, 플레이어 입장에서는 한결 약오름을 더하게 되었다고 할 수 있다. 충돌해서 실질적으로 상대를 좇는 것이 어려워진 상황에서 SP게이지마저 한번에 줄어들기 때문이다. 하지만 이러한 점을 잘 이용한다면 정말 스팩상으로 이기기 어려운 상대도 단번에 골로 보낼 수 있다는 유리한 점도 있다. 특히 중앙 분리대에 적을 충돌하게 만든다면 그 게임은 이겼다고 해도 과언이 아니다. 여기서 중앙 분리대라 함은, 국내의 의미와는 달리 게임 내에 등장하는 코스 분기점, 기둥 등을 말한다. 특히 긴자 스트레이트에 있는 2개의 분리대는 차 1대가 겨우 통과할 도로에 설치되어 있어 효과가 크다.

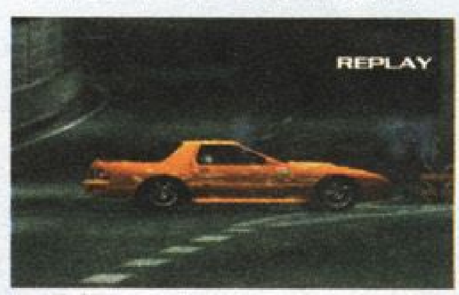


▲부딪히면 속이 쓰린 것은 당연한 이치였거늘

아직 튜닝이 되지 않은 상태인 초반부에 강한 적을 상대로 집중적으로 활용하도록 하자.

SP게이지의 감소량

위에서 설명한 바와 같이 적보다 뒤에서 달리는 경우 거리에 따라서 게이지의 줄어드는 양이 달라지게 된다. 멀어질수록 급격히 줄어들게 되며, 충돌시에는 단숨에 감소한다. 충돌시에 게이지가 줄어드는 양은 대략 다음의 표와 같다. 특히 분리대와의 접촉은 실질적인 감속이 매우 적은 접촉이라도 게이지는 상당량 줄어들게 되므로 매우 주의해야 한다. 또한 전작과 달리, 벽이나 차량과의 충돌시 단번에 튕겨나오는 것이 아니라 오히려 그쪽으로 빨려들어가며 충돌하므로 여러 번의 충돌이 일어나게 된다. 충돌의 반동을 이용하여 곡예주행을 하는 것은 불가능해진 것이다.

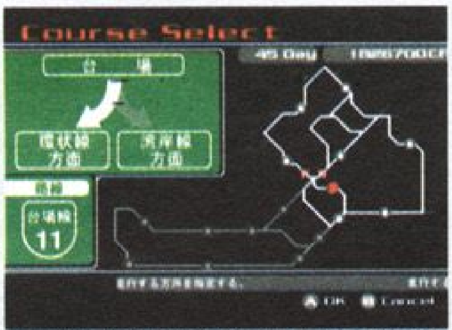


▲이젠 충돌로 정말로 속 쓰리게 변한 것이다. 사진은 분리대에 충돌 후 좌절하는 배틀러

차량과의 측면 충돌	5% 미만
벽과의 측면 충돌	10% 미만
차량과의 정면 충돌	15% 미만
분리대와의 충돌	100% 미만

배틀의 과정

코스 선택



▲미지의 상대와 만나기 위해서는 어디서 시작할지가 중요하다

퀘스트 모드의 처음에는 A존과 B존을 선택할 수 있다. 주행 방향에 따라 내선과 외선으로 나뉘며, 이번 작품은 전작과 달리 최초에 내선을 선택하더라도 입체 교차로에서 분기에 따라 내외선을 바꾸어 주행할 수 있다. 그 포인트는 A존과 B존이 만나는 긴자 스트레이트를 전후한 2곳이다.



▲각도가 크므로 주의하자

입체로에서는 각도가 큰 커브가 많으므로 주의해야한다. 또한 A존에는 상대적으로 약한 라이벌들이, B존에는 상대적으로 강한 라이벌들이 출현한다. 공통 구간인 긴자 스트레이트에는 양쪽 모두 출현한다.



▲이 마크가 나오면 코스가 추가된다

지도 보는 법

지도는 와이드와 노멀로 선택하여 볼 수 있는데, 코스의 모습이 파악된 상황에서는 노멀을 사용하여 상대와의 거리를 조금이라도 더 세밀하게 볼 것을 권한다. 지도상의 차량은 다음과 같은 색으로 표시된다.



▲지도보는 법

자신의 차량	노란색
배틀한 일이 없는 라이벌 차량	파란색
플레이어가 배틀에서 이긴 라이벌 차량	초록색
플레이어가 배틀에서 이기지 못한 라이벌 차량	자주색
플레이어와 현재 배틀중인 라이벌 차량	빨간색

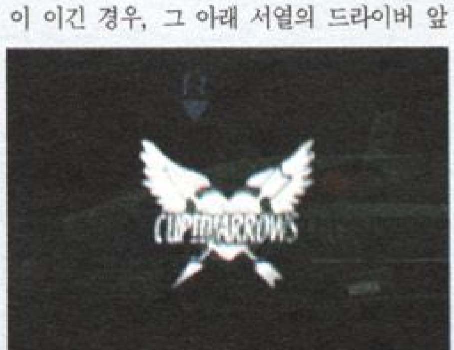
패싱

상대와 배틀을 하기 위해서는 우선 서행중인 상대와 비슷한 속도로 뒤쪽에서 접근해야 한다. 그렇게 하면 화면 우측 상단에 상대의 팀 이름과 드라이버 네임이 표시된다. 이 상태에서 A버튼을 눌러주면 배틀 시작을 알리는 헤드라이트와 함께 배틀이 시작된다.



▲배틀을 알리는 헤드 라이트

위의 경우는 기본적인 경우고, 「수도고 배틀 2」에서는 상대방이 먼저 배틀을 신청해오는 이벤트가 추가되었다. 자신의 명성이 높아진 경우 즉, 서열이 높은 드라이버를 많이 이긴 경우, 그 아래 서열의 드라이버 앞



▲먼저 싸움을 걸어온다



▲브레이크를 누르면 캔슬

을 지나게 되면 배틀 신청을 해오게 된다. 이 상태에서는 보통 때와는 달리 이쪽이 선행으로 시작하므로 배틀에서 이기기가 한결 수월하다. 만일 배틀을 취소하려면 상대가 배틀을 신청해올 때 브레이크 버튼을 살짝 눌러주면 된다.

팀 내의 리더를 제외한 모두에게 승리하였을 경우, 마지막 배틀이 끝남과 동시에 리더가 배틀을 걸어오기도 한다. 이 경우 역시 플레이어의 선행으로 배틀이 시작되며, 리더는 강한 경우가 많으므로 드라이버 시점과 가장 먼 헬리 시점을 활용하여 블로킹 주행을 한다면 자신보다 스펙이 강한 라이벌도



▲보스의 등장



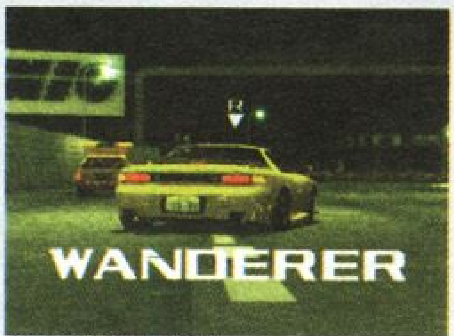
▲블로킹을 적절히 활용하자



▲타지역 원정팀인 원더러의 등장

Dreamcast
POWER 공략!

어느 정도 쉽게 이길 수 있다.



▲역시 선행으로 시작된다

승패 여부와 수입



충돌이나 시간으로 SP게이지가 모두 떨어진 쪽이 패배하게된다. 또한, 갈림길에서 선행하고 있는 차량이 택한 길을 후행하는 차량이 따르지 못했을 경우 후행하던 쪽이 패배하게 된다. 만일 플레이어가 길을 잘못 택했을 경우에는 패배로 처리되지만, 라이벌이 잘못 택했을 경우에는 비김으로 처리되는 경우가 많기 때문에 주의하자. 이를 이용하여 컴퓨터는 자신이 뒤쳐진 상태로 갈림길을 지날 때 고의적으로 다른 곳으로 가버리는 일이 많으므로 어느 정도 생각하며 달려야 한다. 간혹 버그성으로 라이벌이 길을 잘못 택했을 경우에도 배틀이 계속되는 경우도 있다. 배틀 도중 포즈를 걸고 Retire를 선택한 경우에도 플레이어가 패배하게된다.

배틀 후의 수입은 배틀시 주행 거리, 남은 SP의 양, 그리고 상대의 난이도에 따른 몸값



▲잘 따라오다가



▲갈림길에 의한 승패 결정

(?)등으로 얻어진다. 이중 몸값은 한 번이긴 상대의 경우 그 배율이 낮아져서 수입이 줄어들게 되므로 알아두자. 배틀에서 패배시에는 주행 거리만큼만 수입으로 들어온다.

라이벌을 쉽게 잡기 위해서는?

게임을 아무 생각 없이 진행하다보면 라이벌 한 두명씩을 놓치게 되고, 그렇게되면 팀 리더를 못 만나게 되고, 팀 리더를 못 만나게되면 이러저러한 보스들과 못 만나게 되어 게임 진행이 막히게 되는 경우가 있다. 이때는 뒤에 나열될 라이벌 리스트를 보고, 각 팀이 어느 지역에 나타나는지 확인하며 진행하는 것이 좋다. 반드시 그 지역에만 해당 팀이 나타나기 때문이다.

팀원 중 한 두명이 컬렉션(?)에서 빠졌을 경우에는 한 포인트를 집중적으로 노리는 것이 효과적이다. 예를 들어 D존 같은 경우에는 시작 포인트가 4곳이 있고 라이벌간의 거리도 멀어서 한번에 라이벌을 찾기엔 쉽지가 있다. 이러한 경우 시작점에 가까운 라이벌이 있다면 이미 이긴 상대(초록색 표시)라도 이긴 뒤 차고로 돌아온다. 다음날 같은 장소에 같은 방향으로 가면, 이번에는 바뀌어져 다른 라이벌이 나타나게 된다. 이를 이용한다면 라이벌 컬렉션을 완성하는데 도움이 될 것이다.

튜닝

튜닝에 들어가기 전에

「수도고 배틀 2」에 들어오면서 가장 많이 변화한 점은 벽에 충돌시에 한번으로 끝나지 않는 감속이라고 할 수 있다. 또한, 머신 전반에 내구도라는 것이 추가되어 많이 달릴수록 성능이 떨어지는 경향이 있다. 물론 PS나 SS때의 시리즈와 같이 열화된 파츠를 버리고 다시 구입하는 일은 없어서 하루가 지나 차고로 돌아오면 다시 원래대로 회복이 된다. 또한 승패를 결정짓는 정신 게이지가 충돌에 의해서도 감소되게 되었으므로, 파워있는 드라이빙으로 상대를 궁지에 몰아넣는 방법도 유효해졌다.



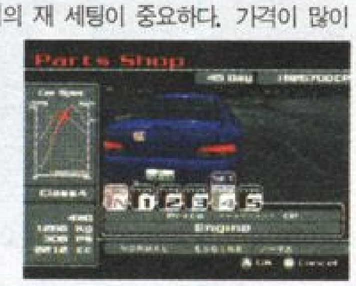
때로는 적을 궁지에 몰아넣을 수 있는 트릭이 필요하다▶

파워업 튠



엔진

엔진을 좀 더 고회전에 강하게 함으로써 파워를 올릴 수 있다. 하지만, 저속에서의 토크가 낮아지는 경향이 있고 최대 토크를 낼 수 있는 구간인 파워 밴드도 좁아지게 되므로 이에 따른 기어비의 재 세팅이 중요하다. 가격이 많이 들지만, 언젠가는 해야 할 파워 업 튠이라고 할 수 있다.



머플러 & 에어클리너

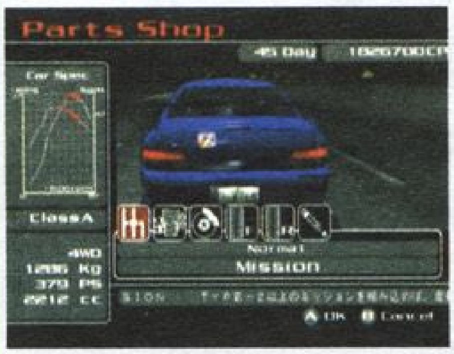
가장 처음에 손쉽게 튜닝할 수 있는 부분이다. 단계에 따라 약 5Kg씩 경량화 할 수 있고, 배기량도 늘릴 수 있는 효과가 있다. 가격대 성능비가 뛰어난 튜닝 파츠이다.



드라이브 트레인



미션



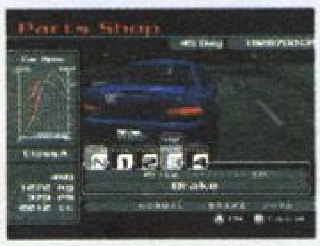
트랜스미션을 튜닝하여 각 기어별로 최적화 할 수 있다. 하지만 타입 1까지는 직접 기어비를 조정할 수 없으므로, 기왕이면 타입 2로 시작하는 것이 좋다. 엔진을 바꾼 뒤에는 반드시 미션 튜닝을 해주어야한다. 또한, 배틀시 승부처가 직선도로인 경우에는 최고속 위주의 기어비를, 곡선도로인 경우는 가속 위주의 기어비 셋팅을 해야한다. 자신보다 빠른 차량을 이기려면 역시 곡선로에서의 가속위주 주행이 좋다고 할 수 있다.

클러치



엔진 파워업의 효과를 극대화하기 위해서는 클러치를 변경하는 것도 좋다. 하지만, 쉽게 체감할 정도의 효과는 없다. 기어를 바꾸는 순간에 좀 더 반응이 빨리 오는 정도.

브레이크



직선로에서 감당할 수 없을 정도의 속도를 낼 수 있게 되면, 브레이크에도 신경을 써야한다. 파워가 높아지면 노멀 브레이크로는 재대로 된 감속을 할 수 없으므로 파워업에 따라 브레이크도 강화해주어야 한다.

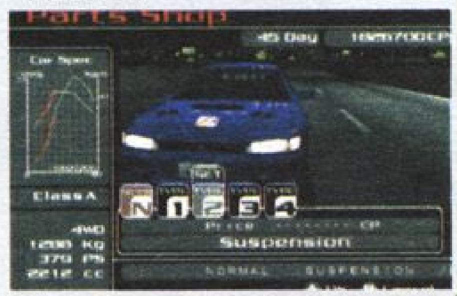
타이어



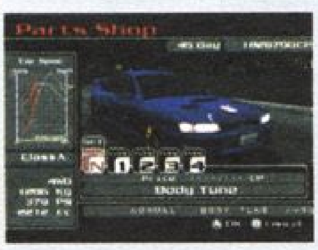
수도고 배틀 2에서는 전작과 달리 타이어가 소모된다. 하루 일과(?)를 마치고 차고로 돌아오면 회복되지만 그립력이 높은 타이어는 소모도 빠른 것이다. 단 한번의 배틀 후에도 그립의 감각이 변할 수 있으므로 주의하자.

서스펜션

서스펜션 파츠의 교환으로 코너링 성능이 좋아진다. 차 높이 조정은 타입 2부터 가능하므로 이쪽을 권한다.



보디 튠

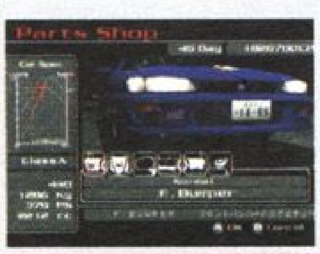


주로 머신의 경량화와 안정성을 높이는 튜닝이다. 타입 2까지의 변화는 미미하지만, 타입3에서의 경량화 효과는 파워업이나 브레이크 강화만큼의 효과가 있으며 가격도 저렴하다는 장점이 있다. 또한 스프링의 강화 등은 서스팬션 교환과도 같은 효과를 얻을 수 있으므로, 초반부에 돈이 없을 때 머플러와 함께 이 보디 튠 타입 3으로 틈틈이 행해두는 것이 좋다.

에어로 튠

공기 마찰력을 최소화해 최고속도를 높이고 코너링 성능을 올리거나, 브레이크의 효율을 높일 수 있다. 또한 타입 3의 경우는 대단한 경량화 효과가 크다.

프론트 범퍼



최고속을 높이고 브레이크 효율을 높일 수 있다.

본넷



면적이 넓은 만큼, 큰 경량화를 할 수 있는 부분이다.

미러



자잘한 경량화를 할 수 있다.

사이드 스커트



자잘한 경량화와 최고속을 높이는데 도움이 된다.

리어 범퍼



자잘한 경량화를 할 수 있다.

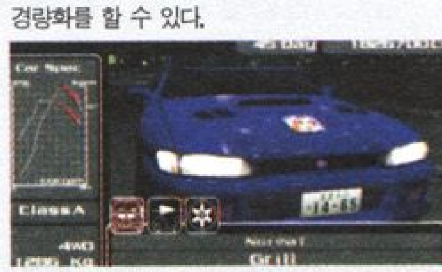
리어 스포일러



코너링 성능이 좋아진다.

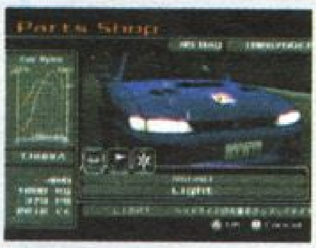
그릴

경량화를 할 수 있다.



라이트

경량화를 할 수 있다.





휠

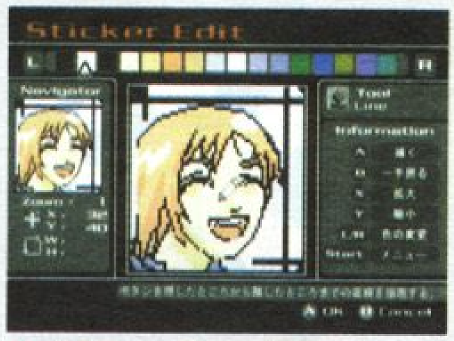
경량화를 할 수 있다. 디자인이 많은 것이 특징.

페인트

차체의 색을 바꿀 수 있다.



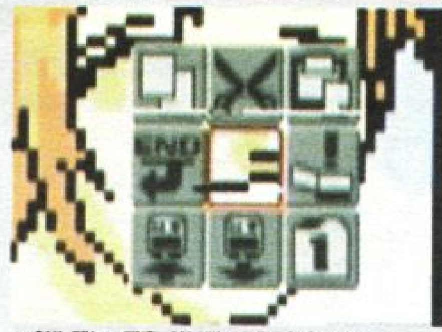
스티커



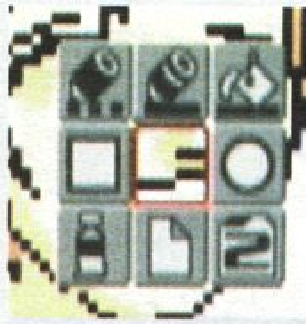


◀내가 그린 것도 돈주고 사야하다니

차체에 붙일 그림을 그릴 수 있다. 그린 스티커는 다시 숍에서 구입해야 한다.



▲2번 메뉴, 좌측 위부터 시계방향으로 복사(copy), 자르기(cut), 붙이기(paste), 샘플, 1번 메뉴로, 로드, 세이브, 끝내기



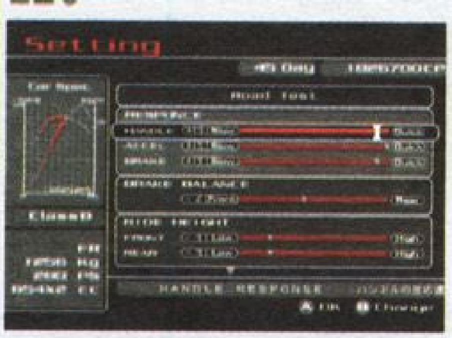
◀1번 메뉴, 좌측 위부터 시계방향으로 점그리기, 선그리기, 면칠하기, 원그리기, 2번 메뉴로, 모두 지우기, 색상 바꾸기, 사각형 그리기

셋팅



셋팅의 효과가 다양했던 전작보다 더욱 더 효과를 체감할 수 있게 되었다. 터보 차량의 경우 부스트 압의 조절이 추가되었다.

핸들링



반응 속도를 조절하는 것으로, 퀵에 둘수록 빠른 반응이 온다. 하지만 선항치에는 변화가 없으므로 최고속을 중시한다면 슬로우로, 날카로운 코너링을 중시한다면 퀵으로 두는 것이 좋다. 아날로그 컨트롤러를 사용한다면 플레이어가 언제라도 조정 가능한 부분이기도 하다.

액셀 & 브레이크

이쪽 역시 머신의 가속 성능과 브레이크 성능의 변화는 없고, 입력시 반응까지의 시간을 단축할 수 있는 효과가 있다. 급격한 드리프트위주의 코너링이라면 양쪽 모두 퀵으로, 라인을 컨트롤하며 부드럽게 도는 그립 위주라면 슬로우로 하는 것이 좋다. 기본적으로 중간 값을 쓰다가, 잘 안돌아지는 코너가 생기면 조절할 것을 권한다.

브레이크 밸런스

전륜과 후륜의 브레이크의 강도를 정하는 것이다. 그립 위주의 주행이라면 프론트 쪽을 강하게, 드리프트 위주의 주행이라면 리어 쪽을 강하게 하는 것이 좋다. 하지만 너무 한쪽으로 치우치면 좌우로 심하게 요동하므로 주의해야한다.

차고

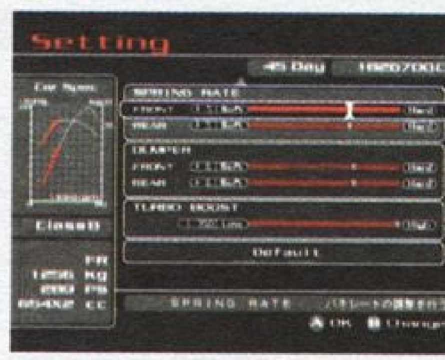
저속 코너링을 중요시한다면 차고를 높게, 고속 코너링을 중요시한다면 차고를 낮게 하는 것이 좋다. 하지만, 대부분의 코너가 고속이므로 낮게 할 것을 권한다.

기어비

기어비율을 최적화해 가속 성능과 최고속 성능의 균형을 잡는 작업으로, 노력이 필요한 셋팅이다. 처음에는 원하는 최고속도보다 20km/h 정도 높게 파이널 기어비를 조정한다. 그 뒤 곡선구간에서 많이 사용하는 속도대의 기어는 서로 간격이 좁게, 직선구간에서 사용하는 기어비는 덜 좁게 셋팅 한다. 그 뒤는 실제로 달려보며 원하는 최고 속도가 나오는지, 각 기어의 간격이 너무 멀어서 가속이 어렵거나 너무 좁아서 없느니만 못한지 체크하며 다시 간격을 맞춰준다. 이 작업을 크로스화 한다고 한다.



스프링 & 댐퍼



서스펜션은 단단할수록 응답성이 좋아지지만 불안정해지고, 부드러울수록 응답성이 나빠지지만 안정적으로 변화한다. 좀 더 높은 속력을 원한다면 서스펜션을 단단하게 할 필요가 있지만, 너무 불안정한 경우 브레이킹이나 핸들링 때 차가 심하게 요동하게 되므로 주의해야한다.

빠르게 달리고 싶다면, 서스펜션을 딱딱하게 할 필요가 있지만 그것은 불안정한 머신을 압도할 수 있는 기술을 필요로 한다. 불안정을 이용한 달리기를 할 수 없으면, 딱딱하게 해도 빠르게 달리는 일은 할 수 없기 때문이다.

대체적으로 프론트를 단단하게 하면 머신이 원하는 때에 돌며 부드럽게 하면 약간의 시간차를 두고 돌게되고, 리어를 단단하게 하면 원하는 것보다 차체가 더 돌게 되고 부드럽게 하면 심한 코너링에도 잘 견디게 된다.

스프링과 댐퍼는 구동방식에 따른 특성을 바꾸는데 이용할 수 있다. FR차량의 오버스테어를 해소하려면 리어를 부드럽게 하고, FF

차량의 언더스테어를 해소하려면 리어를 단단하게 하면 된다. 또한 어떻게든 드리프트를 사용하려면 전 후 모두 단단하게, 최대한 그립을 이용하여 돌려면 전 후를 부드럽게 하는 것이 좋다.

터보 부스트

부스트압을 올리면 파워가 올라가지만, 발열량도 늘어나 시간에 따라 성능이 눈에 띄게 줄어든다. 장시간 달리게되면 가속성과 최고속 모두 감소하게된다. 물론 차고로 돌아오면 회복이 되므로, 단기간에 승부를 걸 배틀이 있다면 부스트압이 높은 쪽이 좋고 장기간 동등한 정도의 실력자와 다수 배틀을 치룰 경우 적당히 낮춰 내구력을 생각하는 것이 좋다. 또한 부스트압이 높다면 코너링 성능이 떨어지게 된다.

등장 차량 리스트

초기에 구입할 수 있는 차량은 적지만, 새로운 차종의 라이벌을 이겼을 경우 차량이 추가된다.



이 마크가 나오면 새로운 차량이 추가된 것이다▶

CLASS C 185ps이하

메이커	게임내의 형식 명칭	실제차량 명칭	구동 방식	중량(kg)	마력(ps)	배기량(cc)
토요타	AE86L3	캐롤라 레빈 GT-APEX	FR	930	114	1587
	AE86T3	스프린터 트레노 GT-APEX	FR	950	114	1587
	AE86L2	캐롤라 레빈 GT-APEX	FR	950	114	1587
	AE86T2	스프린터 트레노 GT-APEX	FR	940	114	1587
	AE111L	캐롤라 레빈 BZ-R	FR	1080	165	1587
	AE111T	스프린터 트레노 BZ-R	FR	1080	165	1587
	W30	MR-S	MR	970	140	1794
닛산	N15N1	펄서 세리에 VZ-R·N1	FF	1120	200	1596
	S13Q	실비아 Q's	FR	1130	135	1809
	S13QM	실비아 Q's	FR	1140	140	1998
	S14Q	실비아 Q's	FR	1190	160	1998
혼다	PP1	비트	MR	760	64	656
	EF8	CR-X SIR	FF	970	160	1595
	EF8G	CR-X SIR	FF	1010	160	1595
	EG6	시빅 SIR	FF	1040	170	1595
	EK9	시빅 TYPE R	FF	1040	185	1595
	EK9M	시빅 TYPE R	FF	1080	185	1595
	RF2	스텝 웨건	4WD	1560	135	1972
마츠다	PG6SA	AZ-1	MR	720	64	657
	NB8RS	마츠다 로드스터 1.8RS	FR	1010	145	1893
스즈키	EA11R	카푸치노	FR	700	64	657
	EA21R	카푸치노	FR	690	64	658
푸조	N5S16	푸조 306	FF	1200	163	1998
	N5S16M	푸조 306	FF	1200	163	1998

CLASS B 200~240ps

메이커	게임내의 형식 명칭	실제차량 명칭	구동 방식	중량(kg)	마력(ps)	배기량(cc)
토요타	SW20G MR2 G	리미티드	MR	1270	200	1998
	XE10RS	알테시아 RS200	FR	1360	210	1998
	ST202	셀리카 SS-2	FF	1210	200	1998
	T231	셀리카 SS-2	FF	1140	190	1795
	UZZ30	소아라 4.0GT-L	FR	1640	260	3968
	A80SZ	스프라 SZ-R	FR	1450	225	2997
	A80SZM	스프라 SZ-R	FR	1450	225	2997
닛산	S13K	실비아 K's	FR	1150	175	1809T
	S13KM	실비아 K's	FR	1200	205	1998T
	S13KK	실에이티	FR	1220	205	1998T
	PS133	180SX	FR	1230	205	1998T
	PS13X	180SX Type X	FR	1190	205	1998T
	S14K	실비아 K's	FR	1270	220	1998T
	S14KM	실비아 K's	FR	1280	220	1998T
	R30	스카이라인 2000 터보	FR	1175	167	1990T
	R32GTM	스카이라인 GT-S Type M	FR	1320	215	1998T
	A31C	세피로	FR	1360	205	1998

Dreamcast POWER 공략왕!

	Y33CV	세드릭 250LV	FR	1630	270	2987T
	Y33GTU	글로리아 그란투리스모 아르티아	FR	1620	270	2987T
	Y34CV	세드릭 250LV	FR	1680	280	2987T
	Y34GU	글로리아 그란투리스모 아르티아	FR	1660	280	2987T
	Z32ZX	페어레이디Z	FR	1490	230	2960TT
혼다	DC2	인테그라 Type R	FF	1080	200	1797
	DC2M	인테그라 Type R	FF	1080	200	1797
	DB8	인테그라 Type R 세단	FF	1100	200	1797
	DB8M	인테그라 Type R 세단	FF	1160	200	1797
	CH9	어코드 웨건 SIR	FF	1430	200	2258
미츠비시	DE3A FTO	GP Version R	FF	1150	200	1998
마츠다	SAGTX 사반나 RX-7	GT-Turbo	FR	1035	145	573*2
	FX3X	사반나 RX-7 GT-X	FR	1250	205	654*2
	FC3E3	사반나 RX-7 안피니 3	FR	1230	215	654*2

CLASS A 240ps이상

메이커	게임내의 형식 명칭	실제차량 명칭	구동 방식	중량(kg)	마력(ps)	배기량(cc)
토요타	SW20GT	MR2 GT-S	MR	1290	245	1998T
	ST205	세리카 GT-FOUR	4WD	1390	255	1998T
	A80RZ	스프라 RZ	FR	1510	280	2997TT
	A80RZM	스프라 RZ	FR	1510	280	2997TT
	100TV	체이서 투어러 V	FR	1470	280	2491T
	100TVM	체이서 투어러 V	FR	1470	280	2491T
	100MVM	마크2 투어러 V	FR	1480	280	2491T
	JZZ30	소아라 2.5GT	FR	1590	280	2491T
	S161V	앨리스트 V300	FR	1680	280	2997T
닛산	S15R	실비아 스펙R	FR	1250	250	1998T
	R34GT	스카이라인 25GT 터보	FR	1410	280	2498T
	C34	스테이지아 260RS	4WD	1720	280	2568TT
	C34M	스테이지아 260RS	4WD	1720	280	2568TT
	Z32VS	페어레이디Z Version R	FR	1530	280	2960TT
	R32RV2	스카이라인 GT-R V Spec 2	4WD	1450	280	2568TT
	R32RN	스카이라인 GT-R NISMO	4WD	1430	280	2568TT
	R33RV	스카이라인 GT-R V Spec	4WD	1520	280	2568TT
	R33RVM	스카이라인 GT-R V Spec	4WD	1520	280	2568TT
	R34RV	스카이라인 GT-R V Spec	4WD	1560	280	2568TT
혼다	AP1	S2000	FR	1240	250	1997
	NA1	NSX Type R	MR	1230	280	2977
	NA2	NSX	MR	1270	280	3179
미츠비시	CE9A	란서 GSR 에볼루션 3	4WD	1260	280	1997T
	CN9A	란서 GSR 에볼루션 4	4WD	1350	280	1997T
	CP9A5	란서 GSR 에볼루션 5	4WD	1360	280	1997T
	CP9A6	란서 GSR 에볼루션 6	4WD	1360	280	1997T
	CP9A6M	란서 GSR에볼루션 6 TM 에디션	4WD	1360	280	1997T
	Z16A	GTO 트윈터보	4WD	1700	280	2972TT
	Z15A	GTO 트윈터보	4WD	1680	280	2972TT
	Z15AM	GTO 트윈터보	4WD	1680	280	2972TT
마츠다	FD3RZ	RX-7 Type RZ	FR	1270	265	654*2TT
	FD3RS	RX-7 Type RS	FR	1270	280	654*2TT
	JCESE	유노스 코스모 TYPE-E CCS	FR	1580	280	654*3
스바루	GC8C4	임프레자 쿠페 WRX STI Ver. 4	4WD	1240	280	1994T
	GC8S4	임프레자 세단 WRX STI Ver. 4	4WD	1250	280	1994T
	GF8W4	임프레자 스포트 웨건 WRX	4WD	1300	280	1994T
	GC8C5	임프레자 쿠페 WRX STI Ver. 5	4WD	1260	280	1994T
	GS8S5	임프레자 세단 WRX STI Ver. 5	4WD	1270	280	1994T
	GF8W5	임프레자 스포츠 웨건 WRX	4WD	1310	280	1994T
	GC8C6	임프레자 쿠페 WRX STI Ver. 6	4WD	1260	280	1994T
	GC8S6	임프레자 세단 WRX STI Ver. 6	4WD	1270	280	1994T
	GF8W6	임프레자 스포츠 웨건 WRX	4WD	1310	280	1994T
	GC8K	임프레자 쿠페 22B STI	4WD	1270	280	2212T
	BE5	레가시B4	4WD	1450	280	1994T
	BH5B	레가시 워건 GT-B	4WD	1480	280	1994T
포르쉐	964C2	포르쉐 카레라 2	RR	1380	250	3600
닷지	VGTS	바이퍼 GT-S	FR	1535	450	7990

주요 차량의 간단한 설명

어떤 차량을 선택할 지 고민하는 플레이어를 위한 간단한 지침서다. 구입에 참고하도록 하자.

● 클래스 C

AE86 T2 / T3, AE86 L2 / L3 (sprinter 트레노 / 캐롤라 레빈)






어떤 게임에라도 등장할 정도로 이름이 알려진 차로, 이니셜 D의 주인공 탁미가 타고 나와 더욱 애착이 가는 차량이다. 전작에서는 비기로 차 옆에 누추하게 가게 이름을 써넣는 것이 가능했지만, 이번 작품에서는 아직 비기가 밝혀지지 않고 있다. 작고 가벼운 차량으로 구동방식은 FR. 드라이버를 키우는 차량으로, 처음 수도고에 입문하는 초보자에서부터 한계에 도전하기 좋아하는 상급자까지 두루 사용하기 좋다. 머신 셋팅과 차량 조작 연습은 단연 AE86으로 시작하자.

가격이 싼 만큼 튠업하며 타기 용이하지만, 하이 스피트 배틀에서는 약한 모습을 보인다. 스타일에 따라 여러 가지 모양으로 나뉘지만, 근본적으로는 같은 모델이라 할 수 있다.

AE111L / AE111T (sprinter트레노 / 캐롤라 레빈)



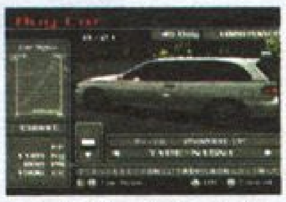

트레노와 레빈의 최신형 모델로, 5밸브 엔진을 탑재한 FF방식의 스포티 모델. 시빅과 동급으로 제작되었지만 성능은 조금 떨어진다.

W30 (MR-S)



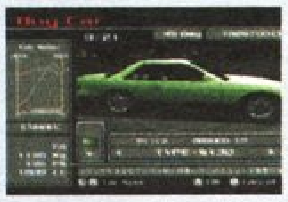
MR-2의 뒤를 이어가는 모델로, 파워는 없지만 가벼운 몸체로 어느 정도 커버가 가능하다. MR에 입문하기 쉬운 오픈 스포츠카.

N15N1 (펄서 VZ-R)



1.6리터로 200마력의 힘을 내는 레이싱 엔진을 탑재하고 보디도 경량화 된 모델이다. C클래스 중에서는 최고 속도를 낼 수 있다.

S13Q / S13QM (S13 실비아Q's)



고속 머신을 처음 접하기에 적당한 머신으로, 가격대 성능비가 우수하다. S13QM는 S13Q의 마이너 체인지판으로 1800cc에서 2000cc로 배기량이 늘었고, 엔진의 설계도 다르다.

S14Q / S14QM (S14실비아Q's)



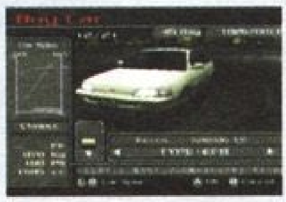
S13에서 S14체인지 당시에는 그다지 인기가 없었지만 S14QM으로 마이너 체인지 후에 인정받기 시작했다. 하지만 C클래스라고 하기에는 큰 차체가 문제점.

PP1(비트)



MR 오픈카로 엔진이 NA이므로 파워가 조금 부족한 감이 있다.

EF8(CR-X)



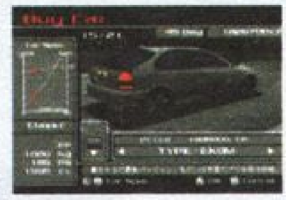
작은 몸체를 가지고 있으며, 호일 베이스가 짧은 것이 특징이다. 엔진은 시빅과 같은 것이지만 구형이다.

EG6(시빅)



구형 시빅이다. 당시로서 파워가 좋았지만, 역시 신형 시빅보다는 못하다.

EK9 / EK9M (시빅)

시빅의 최신 모델로 펄서에게는 이길 수 없지만, 초고회전 엔진이면서 저속 토크가 확실히 높다는 점이 장점이다. 따라서 가속과 최고속 양쪽 모두 안정적이다. 가격이 싸고 튠업하기 쉬운 차량 중 하나.

PG6SA (AZ-1)

MR구동방식에다가, 보기 드문 형태로 보디



Dreamcast
POWER 공략왕!

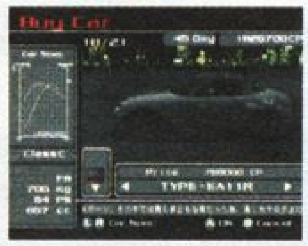
가 플라스틱형이다. 따라서 가벼운 몸체가 특징.

NB8RS (로드스터)



역시 보기 드문 오픈 스포츠카로, 전체적인 밸런스가 좋아 무난하게 사용할 수 있다. MR-S와 함께 MR입문에 적당하다.

EA11R / EA21R (카푸치노)



소형 FR 스포츠카로 터보 엔진을 탑재하고 있어 파워가 여유롭다.

NSS16 (푸조306)



랠리를 목적으로 만들어진 프랑스산 차량으로, 높은 코너링 성능이 특징이다.

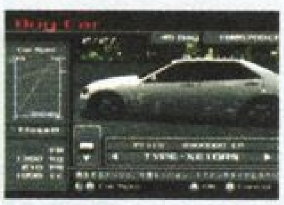
● 클래스 B

SW20G (MR-2)



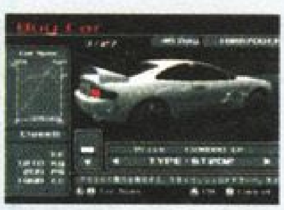
소형 MR 구동방식 차량으로 가벼워서 다루기 좋다. 파워도 어색함 없이 잘 나오는 편.

XE10RS (아르테티아)



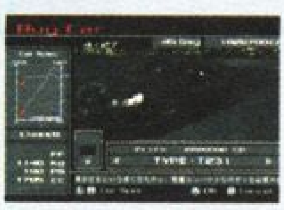
FR 구동방식의 스포츠 세단이다. NA지만 출력이 높은 엔진을 탑재하여 힘이 좋다.

ST202 (세리카)



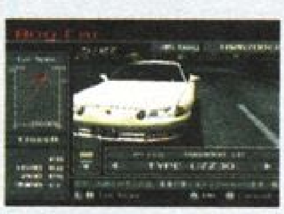
FF로 강력한 모델 중 하나라고 할 수 있다. MR-2와 동급 엔진을 탑재하고 있지만 FF 특유의 언더 스테어 경향이 있어 익숙해지려면 노력이 필요하다.

T231 (세리카)



세리카의 최신 모델로 파워는 ST202보다 떨어지지만, 그만큼 경량화되고 밸런스도 안정적으로 대폭 조정되어져 다루기 좋아졌다. 여전히 FF 구동방식.

UZZ30 (소아라)



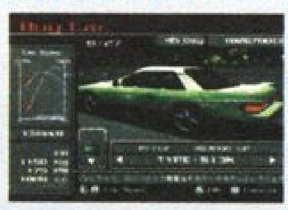
4 리터 엔진을 탑재한 몬스터 쿠페. 튜닝에 따라서는 매우 강력한 머신이 될 수도 있다. 선회 후 바로잡기가 어려워서 안정감 있는 주행 테크닉이 요구되는 머신이다.

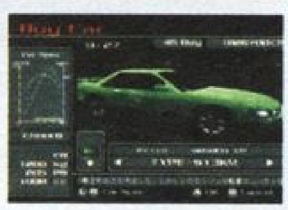
A80SZ / A80SZM (스프라)



스프라의 NA버전이다. 큰 보디에 비해 파워가 조금 부족하지만, 싼 맛에 살 수 있는 안정감있는 차량이라고 생각하면 좋겠다. 기왕 스프라를 구입하려면 터보 버전을 구입하자.

S13K / S13KM (S13 실비아 K's)





S13 실비아의 터보 버전 모델. FR의 구동 방식이며 무난하게 튜닝하여 달리기 좋아 인기 차종이다.

PS133 / PS13X (180SX)

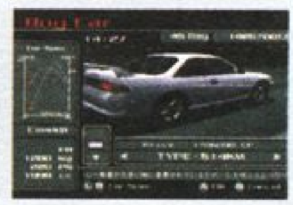


첫 생산 이래 모델 체인지를 전혀 하지 않고 전통적인 인기를 자랑하는 FR 스포츠카.



S14K / S14KM (S14 실비아)





이전 S14 실비아의 터보 버전이다. 여전히 보디사이즈가 크고 무거운 것이 단점으로 엔진은 기본적으로 S13 터보와 큰 차이가 없다.

R32GTM (R32 스카이라인 GTS-t)

R32 스카이라인의 2리터 터보 모델. 스카이라인 GT-R정도의 절대적인 파워는 없지만 그 덕에 오히려 취급하기 쉬운 엔진이다.

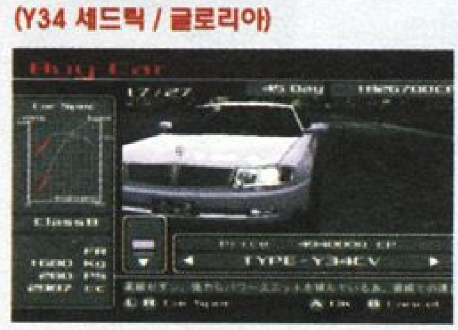
A31C (세피로)

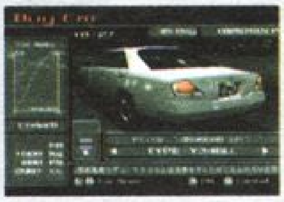
수수한 세단으로 의외로 빠르다는 정도가 특징이라 할 수 있다. 일본인들에게 있어서는 그리움을 불러일으키는 차량이라고 한다.

Y33CV / Y33GTU (Y33 세드릭 / 글로리아)

중년들이 좋아하는 차량으로, 수도고의 귀족이 되고자 하는 배틀인에게는 흰색을 권한다. 다분히 양키적인 냄새가 풍기지만, 이러한 차량을 멋지게 튜닝해서 젊은이들을 위협하며 달리는 재미도 쏠쏠할지 모른다.

Y34CV / Y34GU (Y34 세드릭 / 글로리아)





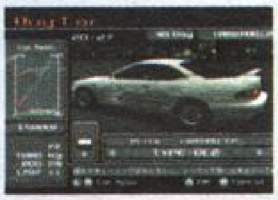
세드릭 / 글로리아의 최신형 모델. 대형 세단으로는 혁신적이라 할 수 있는 디자인이 특징이다.

Z32ZX (페어레이디 Z)

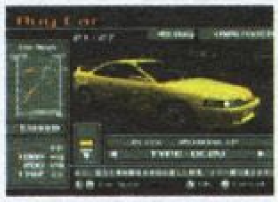


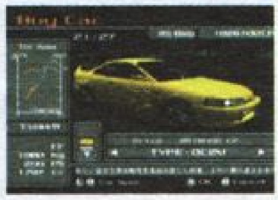
페어레이디의 NA판. 터보와는 완전히 다르다고 할 수 있으므로 구입을 권하지는 않는다. 하지만 페어레이디 Z 매니아라면 어쩔 수 없이 손이 가게 될 듯.

DC2 / DC2M / DB8 / DB8M (인테그라)

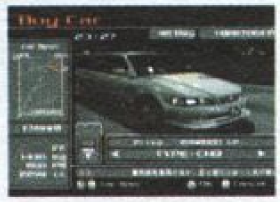


강력한 VTEC 파워를 맛볼 수 있는 가벼운 스포츠카. 쿠페형과 세단형이 있다. 익숙하지 못한 FR 터보형보다 쉽게 익힐 수 있다. 전작에서는 최초 소지금이 넉넉했기에 DC2로 시작하는 것이 가능했지만, 이번 작품에서는 어느정도 돈을 모아야 가능하니 초반 양민 압도용으로는 부적절해졌다고 할 수 있다. 하지만 여전히 쓰기 쉬운 차량.





CH9(어코드 웨건)



2.2리터 VTEC 엔진을 탑재한 웨건으로, 휠 베이스가 길고 중량도 많이 나가 조종이 쉽지는 않지만, 실제로 몰아보면 꽤나 빠르다는 것을 알 수 있다.

DE3A (FTO)



FF 구동방식과 200마력이라는 점에서는 세리카나 인테그라와 큰 차이점은 없지만 소형인 V6엔진을 탑재한 것이 특징이다. 고회전 영역에서 승부를 볼 수 있다.

SAGTX (사반나RX-7)



초기형 RX-7이다. FR 구동 방식과 특유의 로터리 엔진의 혈통은 최신형인 FD에도 계승되어지고 있다.

FC3X / FC3E3 (사반나RX-7)

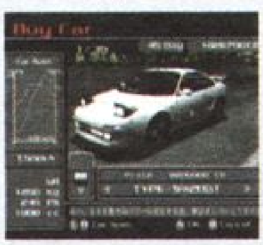


뛰어난 핸들링 감각을 자랑하는 FR 구동방식의 차량. 지금은 단종 된 차량이지만 로터리엔진의 경량화로 더욱 강력해졌다.



● 클래스 A

SW20GT (MR-2)



MR-2의 터보 모델이다. 파워가 좋고 MR특유의 트랙션(추진력)이 위력을 발휘한다.

ST205 (세리카)

세리카의 4WD 터보 모델로 본격적이라 할 수 있다. 앞쪽이 무겁기 때문에 회전성이 조금 낮지만 주파력이 좋다. 하지만 란애보 보다는 어려운 4WD차량.

A80RZ / A80RZM (스프라)

3리터의 직렬 6기통 트윈터보 엔진을 탑재한 몬스터 머신. 가속력에서는 따라올 머신이 없다고 해도 과언이 아니다.





100TV/100TVM (체이서)



척 보기에 중년 스타일의 차량이다. 하지만 겉과 속이 다르다는 것은 이 체이서를 두고 하는 말. BEAMS 2.5리터 트윈터보의 파워는 결코 무시할 수 없다.

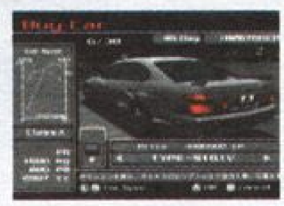


JZZ30 (소아라)

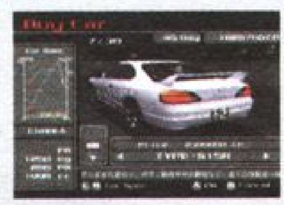
소아라의 2.5리터 터보 모델. 파워는 조금 뒤쳐지지만, 그런대로 달리는 맛이 있다.

S161V (앨리스트)

이 역시 세단이라고 무시해서는 안된다. 앨리스트에 탑재된 엔진은 스프라와 동등하여 튜닝에 따라서는 몬스터 머신이 될 수도 있다.



S15R (S15 실비아)

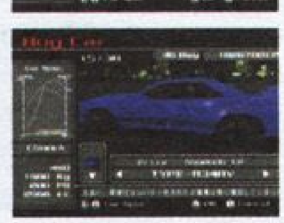


실비아의 최신형 모델. 여지껏 문제가 되었던 몸체의 크기를 줄여, 경쾌한 핸들링을 자랑한다.

R34GT/R34RV (R34 스카이라인 GT-R)

어떤 레이싱 게임을 보던, 최고의 안정성과 속도를 가지는 머신으로, 다만 가격이 높은 것이 단점이다. 튜닝 역시 감각을 잡기가 어렵지만, 수도고의 최강을 노릴 수 있는 머신.

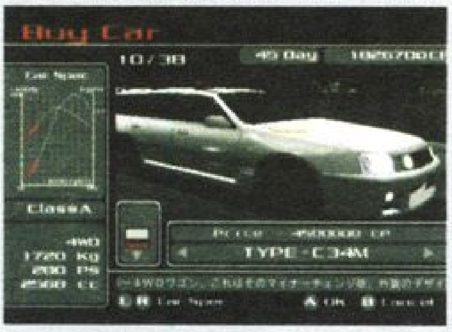




C34 / C34M (스테이지아)



웨건 형태를 하고 있지만 GT-R과 동급의 엔진을 탑재하고 있다. 터보 엔진이지만 단거리 대쉬 능력과 파워는 떨어진다.



Z32VS (페어레이디 Z)



V6 트윈터보의 머신으로 아메리카의 정기를 느낄 수 있다. 일본에서는 버블 경제의 상징으로 15년간 모델 체인지 없이 잘 나가는 차량.

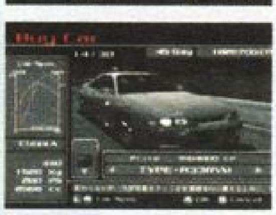
R32RN/R32RV2 (R32 스카이라인 GT-R)



최신형 모델에는 분명 뒤떨어지지만, GT-R의 명성은 어디 가지 않는다. 다시말해 가격대 성능비가 매우 뛰어난 차량. 하지만, 역시나 튜닝 감각이 독특하고 금액이 많이들어 익숙해지기까지가 어렵다.

R33RV / R33RVM (R33 스카이라인 GT-R)





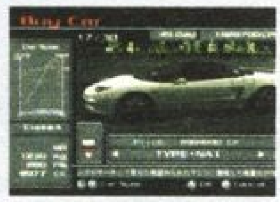
이전 버전의 GT-R. 힘있고 빠르지만, 차체가 조금 무겁다. 덕분에 R32보다는 더욱 공격적인 주행이 가능하며, 안정적인 최고 속도를 가진다.

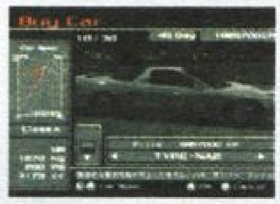
AP1 (S2000)



250마력이라는 스팩 만으로도 강하다고 느낄 수 있다. 전체적인 밸런스도 뛰어난 혼다의 회심의 차종으로, 오픈카이지만 안정적이다.

NA1/NA2 (NSX)





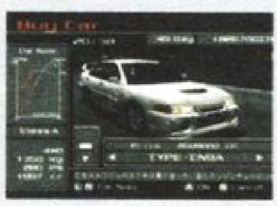
알루미늄보디의 채용으로 A클래스 중 가장 가볍다고 할 수 있다. NA엔진이지만, 파워를 느낄 수 있다. 가격이 상당히 높지만 그만한 매력을 가진 차량이라 할 수 있다. 운전에 익숙해지기 힘들다.

CE9A (란서 에볼루션 3)



이전형 란에보의 최종 모델로, 설계가 조금 낡았지만 2000cc클래스 중에서는 눈에 띄게 빠르다.

CN9A (란서 에볼루션 4)



모델 체인지에 의해 외관뿐만 아니라, 전자화 된 핸들링 등 하이테크 장비를 탑재한

CP9A5 (란서 에볼루션 5)



란에보 4보다 보디 사이즈를 늘린 모델로, 알루미늄화 하여 경량화를 이루었다.

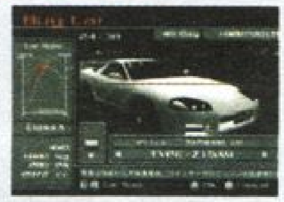
CP9A6 / CP9A6M (란서 에볼루션 6)

란에보의 최신 모델로, 개량에 개량을 거듭한 만큼 시리즈 중 가장 밸런스가 좋다고 할 수 있다.





Z16A / Z15A / Z15AM (GTO)



3000cc V6 트윈터보를 탑재한 중량급 머신. 차체가 매우 무거워 힘들게 달린다는 인상을 받게된다. 우직한 머신.

FD3RZ / FD3RS (안피니RX-7)





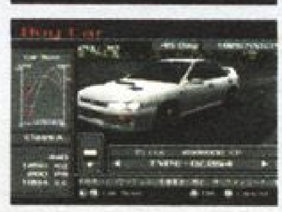
로터리 엔진에 시퀀셜 트윈 터보를 탑재하여 차의 가속이 더더욱 부드럽고 섬세한 것이 특징. RX-7의 최신 기종이다.

JCESE (코스모)

트윈터보를 탑재한 이색적인 빅 쿠페. 엔진으로 따지자면 V12에 필적하는 파워를 가지고 있다.

GC8C4 / GC8C5 / GC8C6 / GC8S4 (임프레자 WRX)

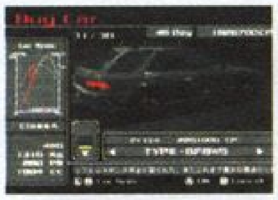
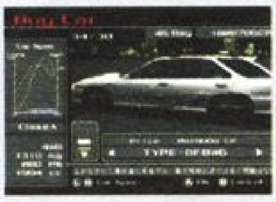




일본산 수평 대향 엔진을 사용한 스바루사의 대표적 랠리 모델 시리즈. 으르렁거리는 독특한 엔진 음이 특징으로, 엔진 레이아웃이 독특하여 중심이 차체 낮은 곳에 위치한다.

GF8W4 / GF8W5 / GF8W6 (임프레자 웨건 WRX)

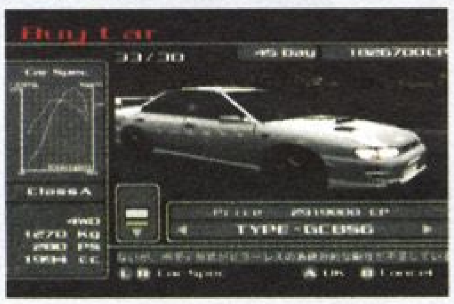


WRX의 웨건 버전이다. 경량화와 소형화를 이룬 보디가 특징이다.

GC8S5/GS8S6 (임프레자사 WRX STi버전)





STi에 의해 개량된 임프레자 WRX다.

GC8K (임프레자 22B)



임프레자의 배기량을 2200cc로 늘리고 쿠페 스타일로 바뀌어 경량화도 이루었다. 배틀 능력이 뛰어난 머신.

BE5 (레가시B4)



시퀀셜 트윈 터보를 탑재한 세단. 2000cc 클래스로는 높은 파워를 가지지만, 트윈 터보의 특성상 튜닝의 한계가 있다.

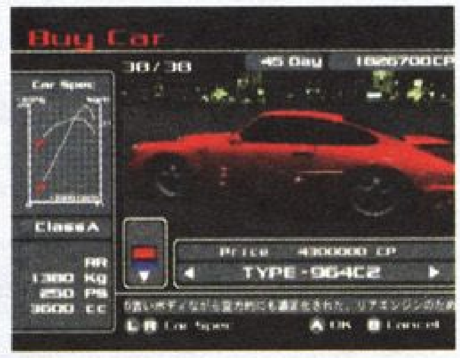
BH5B(레가시GT)

기본적으로는 세단과 바뀌지 않았지만 웨건 특유의 중량감이 더해졌다.



964C2 (포르쉐 카레라 2)

독일의 스포츠카로 RR이라는 리어 엔진, 리어 구동의 독자적인 레이아웃을 가지고 있다. 덕분에 높은 추진력을 가지지만, 선회시 하중이 흔들리기 쉽다.



VGTS (닷지 바이퍼 GTS)

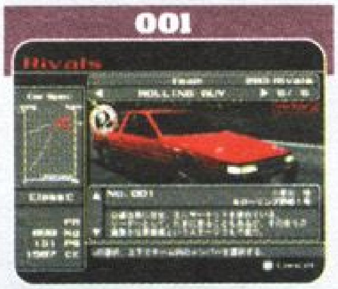
8000cc V10 엔진 탑재의 아메리칸 스포츠카. 굉장한 배기량에서 나오는 강력한 토크가 특징이다.

라이벌 카

C1편 환상선 안쪽

ROLLING GUY

001



드라이버 네임: 롤링 가이 1호
차량: AE 86 L3

002

드라이버 네임: 롤링 가이 2호
차량: AE 86 T3

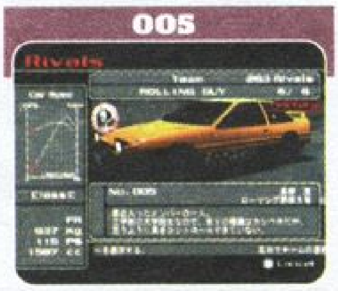
003

드라이버 네임: 롤링 가이 3호
차량: AE 86 T 3

004

드라이버 네임: 롤링 가이 4호
차량: AE 86 L3

005



드라이버 네임: 롤링 가이 5 호
차량: AE 86 T2

006



드라이버 네임: 롤링 가이 6호
차량: AE 86 L2

LITTLE GANG

007



드라이버 네임: 해피 & 런
차량: DB 8

008

드라이버 네임: 키스 미 범퍼
차량: S13

009

드라이버 네임: 토킹 헤드버트
차량: AE 111

010

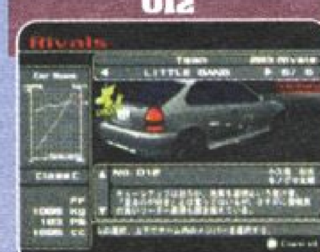
드라이버 네임: 미스터 펑큐
차량: AE 111

011



드라이버 네임: 스프링 버드
차량: EK 9

012



드라이버 네임: 모노쿠사 타로 짜증 맨)
차량: EK 9

KNIFE & FORKS

013

드라이버 네임: 무적의 풀 코스
차량: T231

015
(No. 016~ No. 019에게 한번이라도 진 경우 등장)
드라이버 네임: 공도의 로미네콩테
차량: XE10 RS

017
황금의 크림 소스
차량: W30

018
별 네 개 짜리 드라이버
차량: NB8 RS

014

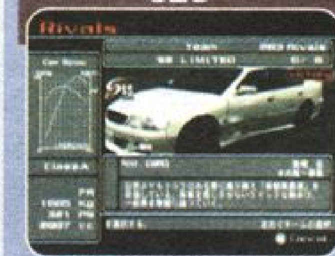
(No. 016~ No. 019에게 한번이라도 지지 않은 경우 출현)
드라이버 네임: 테이블 매너
차량: NSS 16

016
심야의 아 라 모드
차량: W30

019

붉은 테이블 크로스
차량: NB8 RS

SS LIMITED

020

드라이버 네임: 원조 일번 별
차량: S161 V

023
(No. 024~ No. 027에게 한번씩 진 경우 등장)
드라이버 네임: 수도고의 붉은 섬광
차량: Y33 GTU

025
드라이버 네임: 본가 일번 별
차량: Y33 CV

026
드라이버 네임: 케미컬 정동
(플라스틱 비가지)
차량: 100 TV

021
(No. 024~ No. 027에게 한번도 지지 않은 경우 출현)
드라이버 네임: 헤븐즈 4도어
차량: Y34 CV

024

드라이버 네임: 스포츠카 킬러
차량: Y33 GTU

027

드라이버 네임: 익사이트 카 마인
차량: Y34 CV

BLACK KNIGHTS

028

드라이버 네임: 소드 오브 드래곤
차량: BH5 B

032

드라이버 네임: 시부야의 끼마귀
차량: GF8 W

034
드라이버 네임: 검은 옷의 기적
차량: GF8 W

029
(No. 031~ No. 034에게 한번도 지지 않은 경우 출현)
드라이버 네임: 어둠의 종자
차량: BH5 B

030
(No. 031~ No. 034에 한 번이라도 진 경우 출현)
드라이버 네임: 어둠의 처형자
차량: GF8 W

031
드라이버 네임: 다크 아이즈
차량: GF8 W

033

드라이버 네임: 일어나는 흑운
차량: GF8 W

FINE DRIVE

038

(No. 039~ No. 042모두에게 한번씩 진 경우 출현)
드라이버 네임 下北 2000 CC
차량 S13

038
(No. 039~ No. 042모두에게 한번씩 진 경우 출현)
드라이버 네임 下北 2000 CC
차량 S13

039

드라이버 네임: 드리프트 베이비
차량: S13

036

(No. 039~ No. 042에게 한번도 지지 않은 경우 등장)
실버스타
차량: S14

040

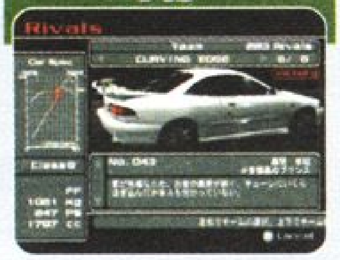
드라이버 네임: 펑키 몽키
차량: S14

041
드라이버 네임: 천연 술저
차량: S14

042
드라이버 네임: 파이어 버드
차량: S14

C 1 편 환상선 바깥쪽

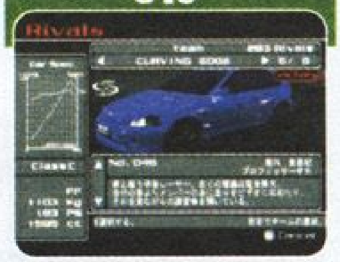
CURVING EDGE

043


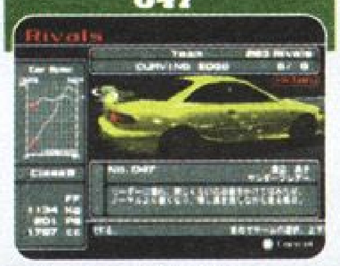
드라이버 네임: 수도고의 왕자
차량: DC 2

044
드라이버 네임: 작열의 광치(宏治)
차량: EK 9

045
드라이버 네임: 25시의 질풍
차량: DC 2

046


드라이버 네임: 프로페서 타카
차량: EK 9

047


드라이버 네임: 선더 플레어
차량: DC 2

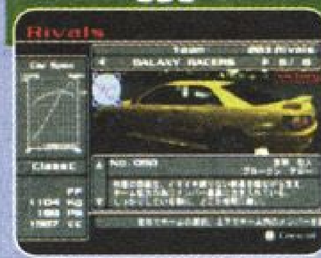
048


직선의 귀신
차량: DB 8

GALAXY RACERS

049


드라이버 네임: 견실 부장
차량 :AE 111

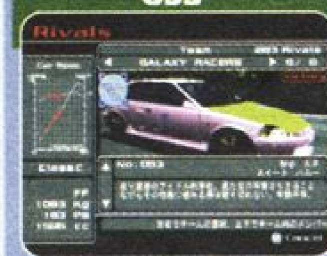
050


드라이버 네임: 브로큰 에로우
차량: AE 111

051
드라이버 네임: 사랑과 환상의 에로티카
차량: EK 9

052


드라이버 네임: 미스터 오델로
차량: NSS 16

053


드라이버 네임: 스위트 허니
차량: EK 9

054
드라이버 네임 :
차량: A80 SZ

MAX RACING

055


드라이버 네임: 브러디 로즈
차량: Y34 GU

056


골든 비스트
차량: Y34 GU

058
드라이버 네임: 푸른 그림자
차량: 100 TV

059
드라이버 네임: 죽음의 검은 표범
차 100 MV

060


드라이버 네임: 고속의 블루 썬더
차량: Y33 CV

061
드라이버 네임 고속의 화이트 블레이드
차량: Y33 GTU

062
드라이버 네임: 고속의 블러드 레인
차량: Y34 GU

ELEGANT WILD

063
드라이버 네임: 300 마일의 붉은 루비
차량: SW 20

064


드라이버 네임: 딥 그린
차량: S13

065


드라이버 네임: 화이트 레볼루션
차량: A80

066

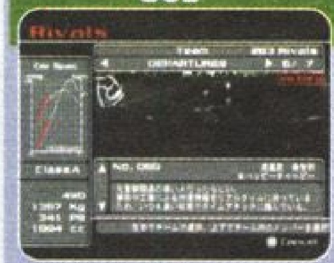

드라이버 네임: 호스트맨 히트
차량: NA 1

067


드라이버 네임: 블랙 신데렐라
차량: PS 13

068
드라이버 네임: 인피니 옐로우
차량: FC 3

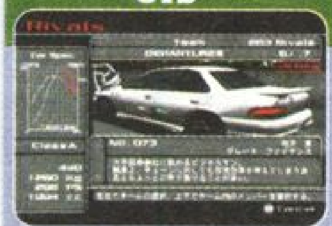
DEPARTURES

069

드라이버 네임: 해피 체피
차량: BE 5

070
드라이버 네임: 한밤의 처형인
차량: 964 C 2

071
드라이버 네임: 스위트 서렌더
차량: BE 5

072
드라이버 네임: 쿨 사이트
차량: BE 5

073

드라이버 네임: 그레이트 파이낸스
차량: GC 8

074

드라이버 네임: 업 비트
차량: GC 8

075
드라이버 네임: 클래스의 귀공자
차량: GC 8

TWISTER

076

드라이버 네임: 작열의 싱커로우
차량: FD 3

077
드라이버 네임: 스마일 O엔
차량: FC 3

078
드라이버 네임: 스위트 브루스
차량: FC 3

079
드라이버 네임: 블루 라이터
차량: FC 3

080

드라이버 네임: 슈팅 스타
차량: FD 3

081

드라이버 네임: 화월남작
차량: FD 3

082
드라이버 네임: 수도고시우(時雨)
차량: FD 3

C 1 편 | B존 좌회

Diamond Image

083

드라이버 네임: 번개같은 시프트의 타쿠야

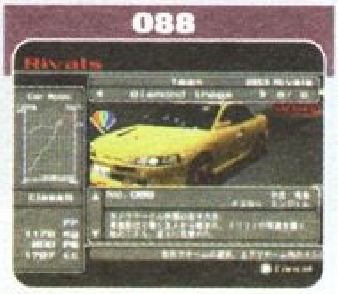
084
드라이버 네임: 외로운 울프

085
드라이버 네임: 춘권 이츠키

086
드라이버 네임: 은빛의 탄환

087

드라이버 네임: 환상의 에어 블레이드

088

드라이버 네임: 옐로우 엔젤

RHYTHN BOX

089

드라이버 네임: 힙합 레드

090
드라이버 네임: JAZZ 그런

091
드라이버 네임: 클래시컬 블루

092

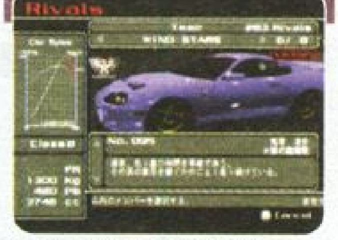
드라이버 네임: 포르노 스즈키

093

드라이버 네임: PINK GROOVE

094
드라이버 네임: 미드나이트 블루

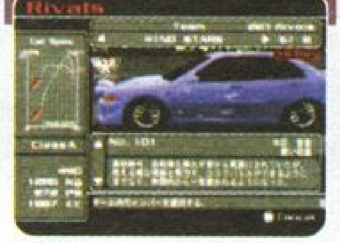
WIND STARS

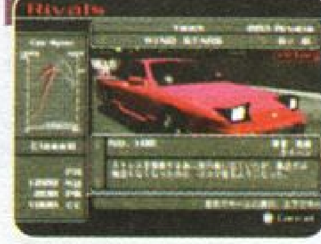
095

드라이버 네임: 늑대의 진혼곡

096
드라이버 네임: R매직

099
드라이버 네임: 코우간의 폭주 기관차

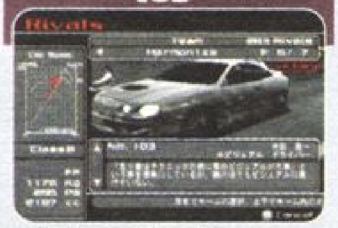
100
드라이버 네임: 뒷발의 왈큐레

101

푸른 기성

102

드라이버 네임: 퀸

Harmonize

103



드라이버 네임: 힙합 레드

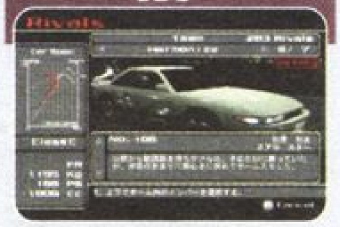
104

드라이버 네임: 코너 블로킹의 고죠

105

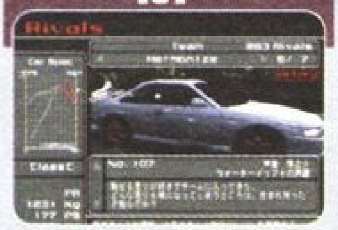
드라이버 네임: 수도고의 실버 에로우

106



드라이버 네임: 에어로 스타

107



드라이버 네임: 워터 드리프트의 호옥(芦屋)

108

드라이버 네임: 브라뉴 썬더

109

드라이버 네임: 꿈꾸는 섬광

Super Speed Wagon

110



드라이버 네임 혁명의 기수

111

드라이버 네임 매지컬

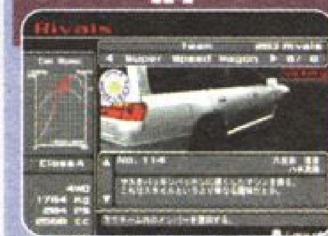
112

드라이버 네임: 푸념 타로(愚痴太郎)

113

드라이버 네임: 풀티 비컷

114



드라이버 네임: 하네 지로(八木次郎)

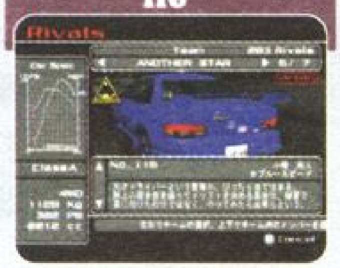
115



드라이버 네임: 세플

ANOTHER STAR

116



드라이버 네임: 블루 스피드

117

드라이버 네임: 실버 스피드

118

드라이버 네임: 면도날 미우라

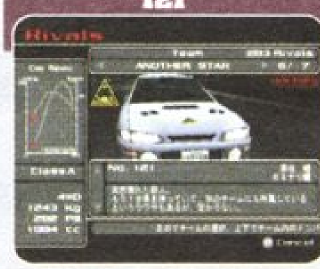
119

드라이버 네임: 레드 샤우트

120

드라이버 네임: 배틀 스크래치

121



드라이버 네임: 면도날 히토미

122



드라이버 네임: 전자 트립

C1편 B존 우회

Harmonize

123



드라이버 네임: 전율의 드리프트 댄서

124

드라이버 네임: 스트리트 댄서

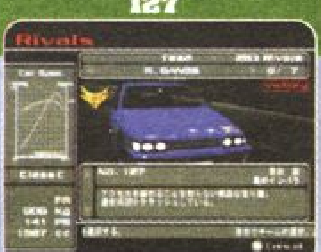
125

드라이버 네임: 지옥의 바텐더

126

드라이버 네임: 스피드의 프로페서

127



드라이버 네임: 바람의 인파러

128



드라이버 네임: 검은 싱커로우

129

드라이버 네임: 레인 드롭

CUPID ARROWS

130



드라이버 네임: 소닉 런너

131



드라이버 네임: 환혹의 흰 요정

133a132

드라이버 네임: 문 나이트 차일드

133

드라이버 네임: 카우보이 걸

134



드라이버 네임: 실버 임펙트

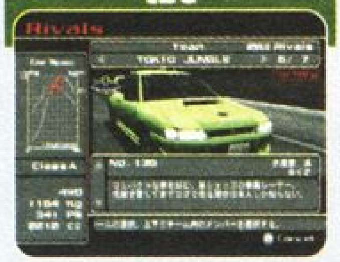
135



드라이버 네임: 246 하트 브레이커

TOKYO JUNGLE

136



드라이버 네임: 이오

137

드라이버 네임: MJ 6 FEET 6

138

드라이버 네임: 칠흑의 뜨거운 바람

139

드라이버 네임: 백호

140



드라이버 네임: 솔티 독

141



드라이버 네임: 슬라이드 프리크

142

드라이버 네임: 달리는 블루 웨이브

TR RACING

143



드라이버 네임: 멈출 수 없는 흑용의 꿈

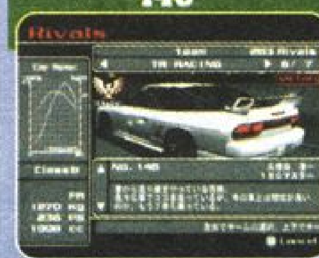
144

드라이버 네임: 러브리♪리나

145

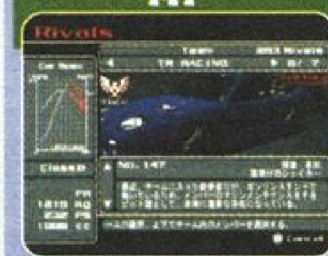
드라이버 네임: 규정 파괴의 신지

146



드라이버 네임: 180미스터

147



드라이버 네임: 새벽의 쉐이커

148

드라이버 네임: 나이트 워커 호리이

149

드라이버 네임: 댄싱 체이서

TOP LEVEL

150



드라이버 네임: 타맥 스즈키

151

드라이버 네임: 환상의 미소녀

152

드라이버 네임: 비극의 피눈물

153

드라이버 네임: 군사홍(軍師紅)

154



드라이버 네임: 전설의 작업원

155



드라이버 네임: 미드나이트 스루

156

드라이버 네임: 러시안 블루의 오키네

FREE WAY

157



푸른 물소리

158

오렌지 헤드

159

실버 폭스

160

코우간(港岸)선의 악몽

161



침묵의 리바이버

162



울티메이트 킬러

163

크리스탈 나이즈

164

엑셀 잭키

165

하이웨이 봄버

C1편 C존

RATT

166



드라이버 네임: 원숭이 날개 시스케

167



드라이버 네임: 붉은 그림자

169

드라이버 네임: 렌탈 드라이버

171

드라이버 네임: 드리프트 여왕

170



드라이버 네임: 게이머 레이서

GESELLSCHAFT

172



드라이버 네임: 타임 이즈 머니

173



드라이버 네임: 새벽을 헤매이는 풀

174

드라이버 네임: 고독한 서바이버

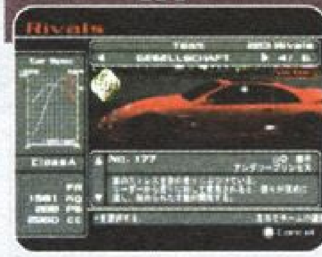
175

드라이버 네임: 쿨한 도어맨

176

드라이버 네임: 해피 익스트림

177



드라이버 네임: 얼리 프린세스

C1편 環狀線[환상선]안쪽

Queen's Paradise

178



드라이버 네임: 소극(笑劇)의 죠

179

드라이버 네임: 선데이 코우지

180

드라이버 네임: 바라라이카 가토(加藤)

181

드라이버 네임: 춧바 타나카(田中)

182



드라이버 네임: 럭키 맨

183



드라이버 네임: 새벽의 발라드

184

드라이버 네임: 꿈의 로엥린

RINGS

185



드라이버 네임: 고고(孤高)의 자칼

186

드라이버 네임: 선열(鮮烈)의 슬라이드 테일

187

드라이버 네임: 유성(流星)의 양개(陽介)

188

드라이버 네임: 튜닝실의 야마다

189



드라이버 네임: 럭키 맨

190



드라이버 네임: 옴속의 흰 악마

191

드라이버 네임: 수라(修羅)

192

드라이버 네임: 구관조(九官鳥)

港岸編[코우간 편] 環狀線[환상선]바깥쪽

CATZ

193



드라이버 네임: 화염의 리벤지

194

드라이버 네임: 어둠의 휘장(帳)

195

드라이버 네임: 수도고의 벽

196

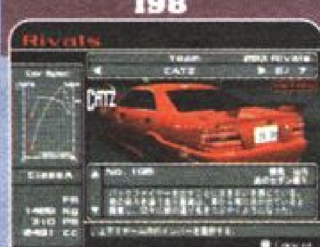
드라이버 네임: 와인 체이스

197



드라이버 네임: 소방서 마스미

198



드라이버 네임: 화염의 세단 티가

199

드라이버 네임: 언 럭키 공작(公爵)

The Road of Justice

200



드라이버 네임: 히어링 마스터

201

드라이버 네임: 수도고의 매지션

202

드라이버 네임: 화이팅 근원(根元)

203

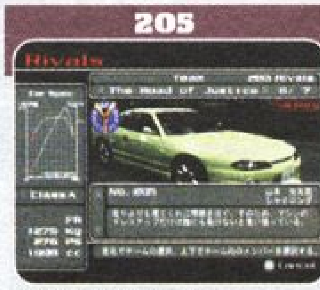
드라이버 네임: 윌 맨

204



드라이버 네임: 프레임 캐논

205



드라이버 네임: 샤이닝

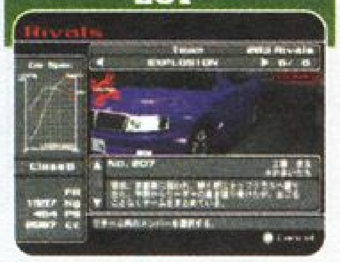
206

드라이버 네임: 해피 래빗

港岸編[코우간 편] B존 좌회

EXPLOSION

207



드라이버 네임: 돌개바람(카미이타치)

208

드라이버 네임: 골드 팡

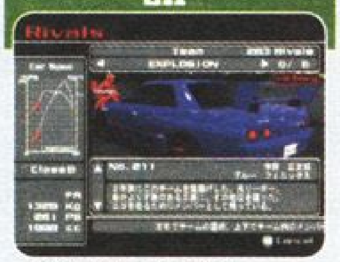
209

드라이버 네임: 트러블 메이커

210

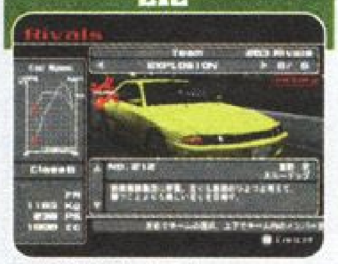
드라이버 네임: 사일런트 센스

211



드라이버 네임: 블루 피닉스

212



드라이버 네임: 스루 독

HIGHWAY OUTLAW

213



드라이버 네임: 스피릿트 크레쉬

214

드라이버 네임: 프라이드 킬러

215

드라이버 네임: 냉혹 비정의 귀공자

216

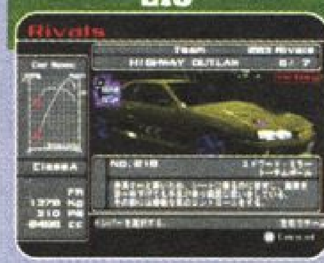
드라이버 네임: 매드 드라이버

217



드라이버 네임: 드라이빙 SIR

218



드라이버 네임: 토템 폴

219

드라이버 네임: 스파이럴

港岸編[코우간 편] B존 우회

220



드라이버 네임: 토비 정(政)

221

드라이버 네임: 미드나이트 폭스

222

드라이버 네임: 굴욕 청부인

223

드라이버 네임: 레인 마스터

224



드라이버 네임: 미스터 맥스

225



드라이버 네임: 미스터 머슬

226

드라이버 네임: 엔젤 스마일

E.R.O

227



드라이버 네임: 고물상 스도

228

드라이버 네임: 논스톱 이모션

229

드라이버 네임: 브랜드 뉴 모닝

230

드라이버 네임: 쿨B

231



드라이버 네임: 별을 치는 남자

232



드라이버 네임: 센티멘탈 프레임

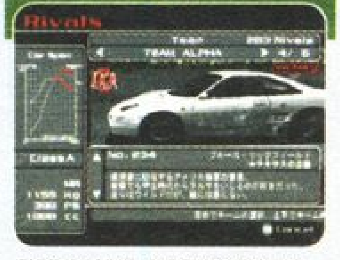
233

드라이버 네임: 스트레인지 데빌

港岸編[코우간 편] C존

TEAM ALPHA

234



드라이버 네임: 텍사스의 하얀 늑대

235



드라이버 네임: 게틀링 죠

236

드라이버 네임: 마이크 더 호스만

237

드라이버 네임: 웃는 그림자

238

드라이버 네임: 락 스파이더

239

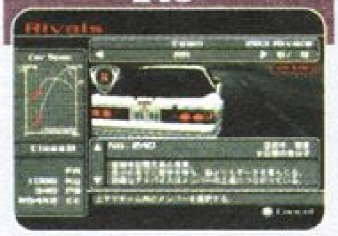


드라이버 네임: 코드F

港岸編(코우간 편) 코우간 선 하행

RR

240



드라이버 네임: 백은(白銀)의 귀공자

241

드라이버 네임: 코너링 아티스트

243

드라이버 네임: HIROSHI

244

드라이버 네임: 암흑 메모리얼

245



드라이버 네임: 리스키 캣

246



드라이버 네임: 맹목(盲目)의 괴조(怪鳥)

247

드라이버 네임: 하이 스피드 스타

THUNDER DRAGOON

248



드라이버 네임: 흑룡(黑龍)

249

드라이버 네임: 백룡(白龍)

250

드라이버 네임: 황룡(黃龍)

251

드라이버 네임: 적룡(赤龍)

252



드라이버 네임: 녹용(綠龍)

253



드라이버 네임: 회용(灰龍)

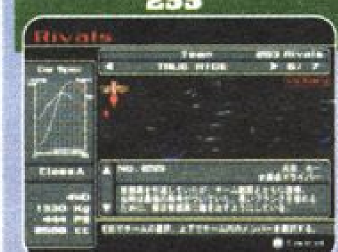
254

드라이버 네임: 청룡(靑龍)

港岸編(코우간 편) 코우간선 상행

TRUE RIDE

255



드라이버 네임: 비점(沸点) 드라이버

256

드라이버 네임: 자이언트 임팩트

257

드라이버 네임: 아이언 브로커

258

드라이버 네임: 지니어스 루키

259



드라이버 네임: 윌터 울프

260



드라이버 네임: 핑크 리리

261

드라이버 네임: 써니 드래곤

THUNDER DRAGOON

248



드라이버 네임: 흑룡(黑龍)

249

드라이버 네임: 백룡(白龍)

250

드라이버 네임: 황룡(黃龍)

251

드라이버 네임: 적룡(赤龍)

252



드라이버 네임: 녹용(綠龍)

253



드라이버 네임: 회용(灰龍)

254

드라이버 네임: 청룡(靑龍)

UNLIMITED

262



드라이버 네임: 킬링 머신

263



드라이버 네임: 떠돌이 MONSTER

264

드라이버 네임: 스카치 특급

265

드라이버 네임: 에스멘 나오

266

드라이버 네임: 요코바의 데미인

267

드라이버 네임: 살무사 쿄우

268

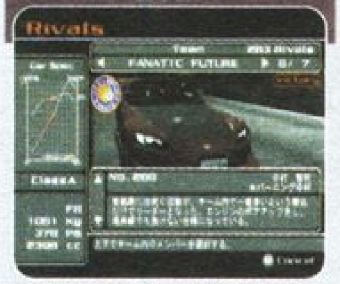


드라이버 네임: 슬리핑 케이

港岸編[코우간 편] 橫羽線[요코바선] 상행

FANATIC FUTURE

269



드라이버 네임: 비닝 나카무라(中村)

270

드라이버 네임: 쿨 호소다(細田)

271

드라이버 네임: 미스테리어스 미츠자와

272

드라이버 네임: 타오르는 투장

273



드라이버 네임: 인텔리 티처

274



드라이버 네임: 호걸남(豪傑男)

275

드라이버 네임: 러브 너클

SPEED MASTER

276



드라이버 네임: 아이스 맨

277

드라이버 네임: 만월의 광기

278

드라이버 네임: 비주얼 테일

279

드라이버 네임: 썬 셋 라이너

280



드라이버 네임: 하얀 마녀

281



드라이버 네임: 펄 화이트 키스

282

드라이버 네임: 매니악 플레이어

283

드라이버 네임: 블랙 엔젤

284

드라이버 네임: 퍼스트 비트

港岸編[코우간 편] 橫羽線[요코바 선] 상행

COMMANDER

285



드라이버 네임: 오빠 다리 긴지

286

드라이버 네임: 야마토 셋째

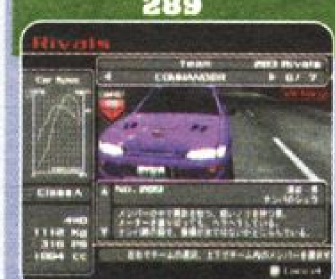
287

드라이버 네임: 양다리의 히데

288

드라이버 네임: 예쁜 팔뚝의 사키에

289



드라이버 네임: 난파의 슈우

290



드라이버 네임: 핏겔의 등(登)

291

드라이버 네임: 스위머 용인(勇人)

DOUBLE MIND

292



드라이버 네임: キイロイデンコウ

293

드라이버 네임: カッショクノマオウ

294

드라이버 네임: チマミレケイジ

295

드라이버 네임: セキショクノキョジン

296



드라이버 네임: カッショクマジン

297



드라이버 네임: ソウハクノテンシ

298

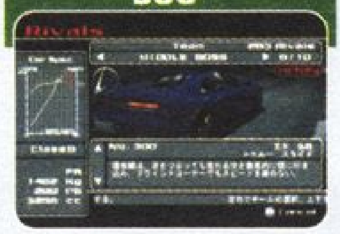
드라이버 네임: ハイイロノセイレイ

WIND STARS

299

드라이버 네임: 배반의 잭나이프
차량: N15N1
(Class C 차량으로 환상선의 팀 리더를 이기면 출현)

300



드라이버 네임: 트루 슬라이드
차량: Z 32
(Class B 차량으로 환상선의 팀 리더를 이기면 출현)

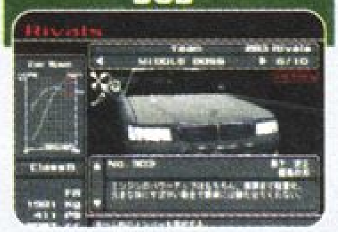
302

드라이버 네임: 하드 웨폰
차량: XE 10 AS
(Class A 차량으로 B존의 팀 리더를 이기면 출현)

304

드라이버 네임: 시타르 동산
차량: JZZ 30
(Class A 차량으로 B존의 팀 리더를 이기면 출현)

303



드라이버 네임: 타락의 칼날
차량: Y 34 CV
(Class B 차량으로 B존의 팀 리더를 이기면 출현)

MIDDLE BOSS 코우간 편

305



드라이버 네임: 미드나이트 로즈
차량: FD 3

306



드라이버 네임: 블루 프렛사
차량: Y 34 GU

307



드라이버 네임: 무관의 제왕
차량: JCESE

308



드라이버 네임: 퀸즈 나이트
차량: Z 32

ZONE BOSS-C1

309

드라이버 네임: 다잉 스타
차량: EG 6
(Class C 차량으로 환상선 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

310



드라이버 네임: 우울한 천사
차량: S 14
(Class B 차량으로 환상선 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

311

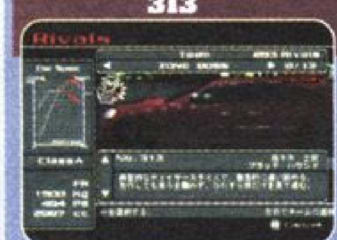


드라이버 네임: 스틸 하트
차량: A 80
(Class A 차량으로 환상선 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

312

드라이버 네임: 하드 리프
차량: S 15
(Class C 차량으로 B존의 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

313



드라이버 네임: 블러드 하운드
차량: S 161 V
(Class B 차량으로 B존의 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

314

드라이버 네임: 몽견(夢見)의 생령(生靈)
차량: NA 1
(Class A 차량으로 B존의 팀 리더 전원과 미들보스를 이기면 출현)

315

드라이버 네임: 섀도우 아이즈
차량: EF 8
(Class B, C의 차로 A, B존 보스를 이기고 C존의 팀 리더를 이기면 출현)

316



드라이버 네임: 추격의 테일 건너
차량: UZZ 30
(Class A의 차로 A, B존 보스를 이기고 C존의 팀 리더를 이기면 출현)

ZONE BOSS 港岸編(코우간 편)

317

드라이버 네임: 황금의 질풍
차량: NA 2

319

드라이버 네임: 한탄의 플룻

321

드라이버 네임: 이그저스트 이브
차량: A 80 RZ

318

드라이버 네임: 그림자의 모반자(謀反者)
차량: PS 13

320

드라이버 네임: 붉은 악마
차량: R 34 RV

318

드라이버 네임: 그림자의 모반자(謀反者)
차량: PS 13

BIG BOSS

322

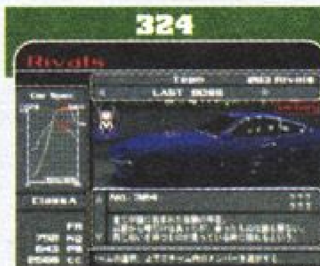
드라이버 네임: 퍼플 메테오
차량: R 32
(Class B, C의 차량으로 C1편의 모든 리더와 보스를 이기면 출현)

323

드라이버 네임: 백색의 카리스마
차량: FD3
(ClassA의 차량으로, C1의 모든 리더와 보스를 이기면 출현)

LAST BOSS

324



드라이버 네임: ???
차량: S30ZX

Dreamcast POWER 공략왕!

C 1 편 WANDERER

325
드라이버 네임: 카미카제 횡사(晃司)
차량: N15N1
(3일에 한번 환상선안쪽에 출현)

326
드라이버 네임: 하마의 백표
차량: SW20

327
드라이버 네임: GARAGE 하루오
차: A80SZ
(1주일에 한번 환상선안쪽에 출현)

328
드라이버 네임: 스피드 드렁커
차량: S14
(No. 029를 이기면 환상선에 출현)

329
드라이버 네임: 작열의 폭풍우
차량: Y34GU

330
드라이버 네임: 외로운 울프
차량: ST205
(No. 174를 이기면 출현)

331
드라이버 네임: 카페인×3
차량: SAGTX
(진행 날짜 중 3자가 들어가는 날에 환상선바깥쪽에 출현)

333
드라이버 네임: 머신 오브 인페르노
차량: T231
(환상선바깥쪽에 출현)

334
드라이버 네임: 고민의 바바리안
차량: GF8W
(환상선에 있는 라이벌을 모두 이기면 출현)

335
드라이버 네임: 웨이스트 박인(搏人)
차량: S15
(차량을 11 대 이상 소유하고 있다면 환상선에 출현)

337
드라이버 네임: 푸른 아생아
차량: W30
(B존에서 출현)

338
드라이버 네임: 양민 학살(辻斬) 갬블러
차량: RF2
(각 자리수가 동일한 날에(11, 22, 33일 등) 台場, 深川(다이바, 후카가와)에 출현)

341
드라이버 네임: 초조(焦燥)의 신회
차량: CP9A6
(1억CP 이상 소지하고 있으면 台場(다이바) 부근에 출현)

342
드라이버 네임: 한밤중의 은빛 늑대
차량: R32
(오전 0시 이후에 R32를 타고 배틀에 임하면 다이바, 후카가와에 출현)

343
드라이버 네임: 노련한 미니베
차량: S30Z
(VGTS나 E34를 타고 배틀에 임하면 후카가와 근처에 출현)

344
드라이버 네임: 큐티 힙
차량: DE3A

345
드라이버 네임: 폭풍우의 스트리머
차량: PS13
(퀘스트 모드 2주일 째 출현)

348
드라이버 네임: 제트 스케이터
차량: JCESE
(SAGTX를 타고 다이바, 후카가와를 달리면 출현)

349
드라이버 네임: 미주(迷走)의 아이돌 프리크
차량: W30

350
드라이버 네임: 블러디 미리
차량: VGTS
(No. 349를 이기면 출현)

港岸編(코우간 편) WANDERER

351
드라이버 네임: 사신 드라이버
차량: S15
(오전 0 시 이후에 환상선을 달리면 출현한다)

352
드라이버 네임: 칠흑의 데스페라드
차량: XE 10 RS

354
드라이버 네임: 무지의 지(無知의 知)
차량: FD 3
(W30 승차시 환상선내회에 등장)

355
드라이버 네임: 글래머러스 마미
차량: Y34GU
(차량을 50대 이상 소유시, 다이바선 또는 후카가와선에 출현)

356
드라이버 네임: 굿 이어
차량: UZZ30
(주행거리 1000km 미만의 차를 타고 있으면 출현)

357
드라이버 네임: 헬시 HIRO
차량: FC3
(주행거리 100km 미만의 차를 타고 있으면 출현)

358
드라이버 네임: 언밸런스 石井
차량: S13
(소지금이 0일 때 후카가와선 또는 다이바선을 달리면 출현)

359
드라이버 네임: 프리티리
차량: S13

360
드라이버 네임: 메드 파트
차량: S15

362
드라이버 네임: 스토킹 헤머
차량: JZZ30
(주행거리 100km 미만의 차량을 타고 코우간선을 달리면 출현)

361
드라이버 네임: 테크니션 오노
차량: Z32
(차량을 50대 이상 가지고 있으면, 大黒(오오구로) 부근에 출현한다. 하지만 출현 빈도가 매우 낮은 편)

363
드라이버 네임: 스타트 대쉬 牧
차량: Z16A
(코우간선의 라이벌을 모두 이긴 후에 출현)

364
드라이버 네임: 12시를 넘긴 신데렐라
차량: FD3
(오전 0 시경, 코우간선을 달리고 있으면 출현)

365
드라이버 네임: SPEEDBOX
차량: NA2

366
드라이버 네임: ZERO
차량: 964T
(366일 이후에 코우간선에 출현)

367



골드 라이센스
차량: R30

368
드라이버 네임: 아이언 레이서
차량: S30ZG

369
드라이버 네임: 킹 오브 에덴
차량: SAGTX
(소지금이 0일 때 요코바선(横羽線) 상행 방향을 달리면 출현)

372
드라이버 네임: 사일런트 바바리안
차량: A187
(No. 345를 이긴 뒤, 요코바(横羽)선 하행 방향을 달리면 출현)

DREAMCAST

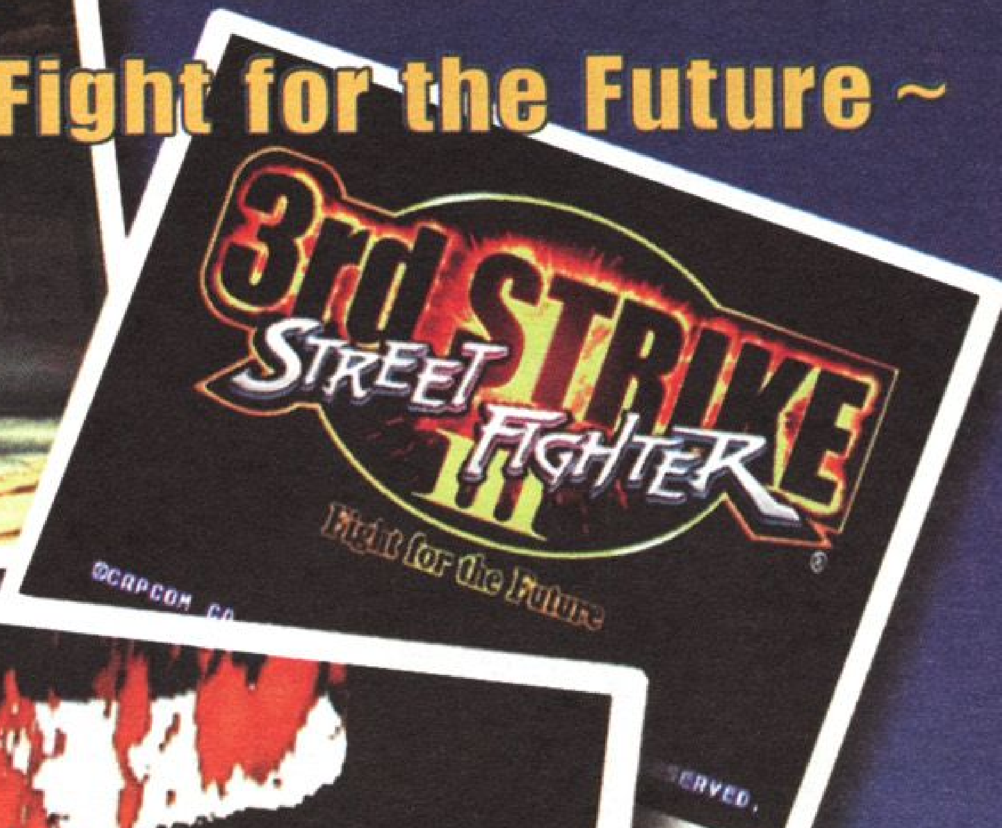
●장르: 대전격투 ●제작사: 캡콤 ●발매일: 6월 29일 ●발매가: 5,800엔

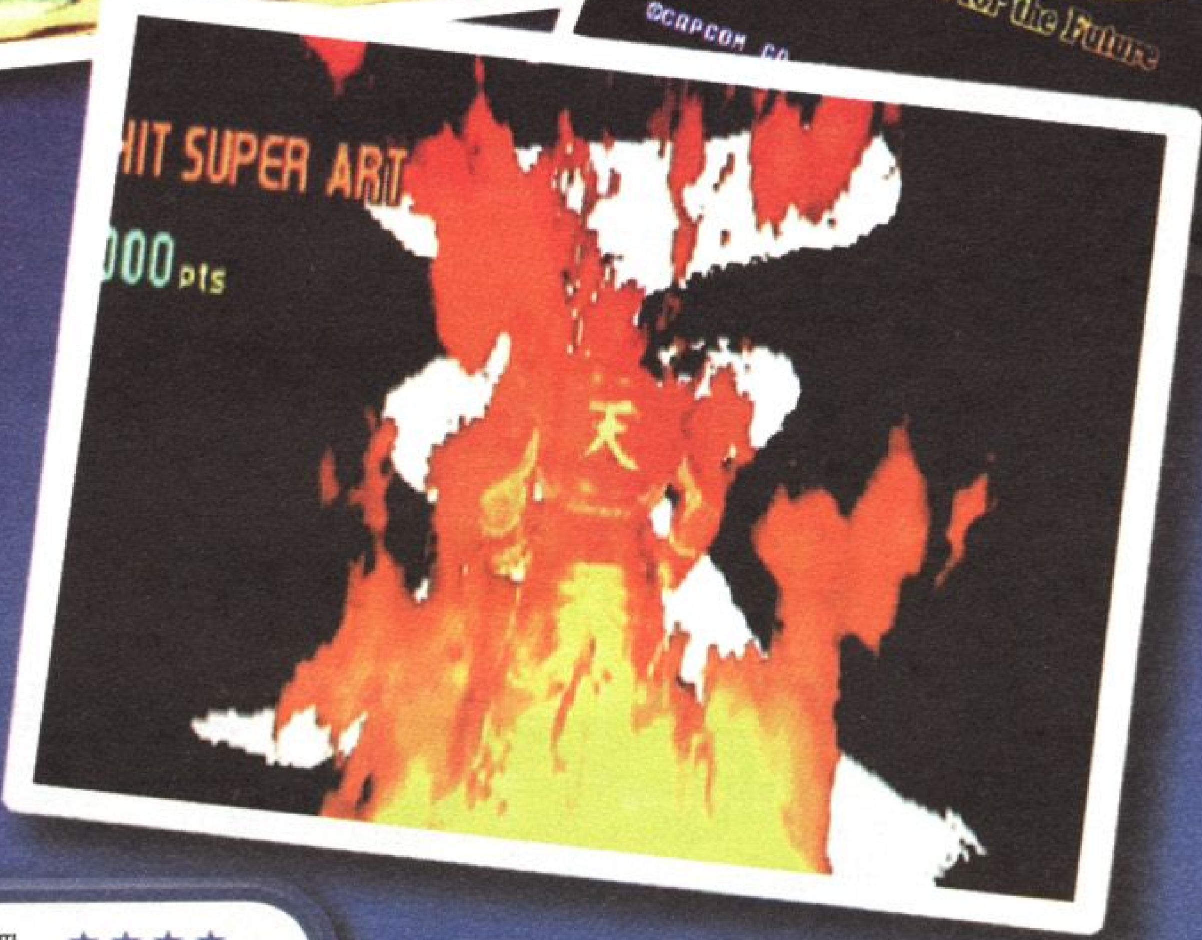
멀고도 험난한 블로킹에의 길(道)

스트리트 파이터 III 3rd 스트라이크

~Fight for the Future~







그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★

"또 「스트리트 파이터」야? 지겹지도 않나"하고 한다면 당신은 게임을 겉만 보고 판단하는 사람이다. 많이 나온 것은 사실이지만 모든 것이 나름대로의 재미가 있으니…. 특히 접대용 격투게임으로는 최고. 역시 절대로 놓쳐서는 안 되는 게임인 것이다. 이번의 가장 핵심적인 요소인 시스템 디렉션으로 자신만의 격투시스템을 만들어보자.

공략 → 'DIE' CE

기본 시스템

이번에도 역시 약, 중, 강 펀치/킥이라는 전통적인(?) 6버튼을 사용한다. 버튼은 옵션에서 자신에게 맞게 설정하자.

기본조작 표

(모든 커맨드는 캐릭터가 오른쪽을 향할 때를 기준으로 한다)

이름	커맨드
방어	←(상단), ↙(하단)
전방대시	→→
후방대시	←←
블로킹	상대의 공격을 맞기 직전 →(상단), ↓(하단)
공중 블로킹	공중에서 상대의 공격을 맞기 직전 →
가드 블로킹	상대의 연속공격을 방어 중에 →(상단), ↓(하단)
하이점프	↓↑
다운회피	쓰러질 때 땅에 닿기 직전 ↓
잡기	약P + 약K
잡기 풀기	잡히기 직전 약P + 약K
리프어택	중P + 중K
퍼스널 액션	강P + 강K
EX필살기	보통의 필살기를 버튼 2개로 사용
슈퍼아츠 캔슬	필살기를 사용한 후 바로 슈퍼아츠를 사용

전방대시, 후방대시

다른 격투게임에서도 쉽게 볼 수 있는 대시이다. 거리조절을 위해 습관적으로 사용할 정도가 되어야 한다. 캐릭터마다 대시의 속도나 거리가 모두 다르다.

하이점프

보통의 점프보다 체공시간이 더 긴 점프를 한다. 캐릭터마다 얼마나 높이, 멀리 뛰는가는 전부 다르다. 어떤 캐릭터는 쓸데없이 높이만 뛰는 반면 어떤 캐릭터는 높이는 비슷하면서 멀리 뛰므로 자신이 사용하는 캐릭터에 맞춰 사용하자.

다운회피

넘어질 때 입력하면 넘어지지 않고 굴러서 일어난다. 이 게임은 특별한 다운공격은 없으므로 언제나 사용할 필요는 없다. '승룡권 후 전인파동권' 등의 상대가 다음 공격을 준비하고 있을 때에 사용하면 그 공격을 쉽게 피할 수 있으므로 상대 공격 타이밍을 혼란시키는 것을 목적으로 사용하자.

잡기

이번에는 잡기의 커맨드가 바뀌었다. 가까이에서 커맨드를 입력하면 잡는데, 잡기를 실패했을 때는 실패동작이 나온다. ←, →과 같이 입력해도 되며, 방향에 따라 다른 잡기를 사용한다. 잡기를 풀 때에는 잡히는 순간 커맨드를 입력하면 되는데, 앉아있는 상태(↓ 입력상태)에서도 잡기를 풀 수 있다.

리프어택

리프어택이란 약간 점프해 공격하는 것으로, 앉아서는 방어할 수 없으며 약간 공중에 뜨기 때문에 하단 공격을 회피할 수 있다는 장점이 있다. 하단 공격과 적절히 섞어 쓰자. 전작의 ↓↓ + P에서 커맨드가 바뀌어 중P + 중K로 사용하는데 잡기와는 달리 레버가 중립이 아니면 나가지 않는다.

퍼스널 액션

강P + 강K로 사용하는 퍼스널 액션은 언뜻 보면 '도발'로 생각하게 되는데, 보통의 도발과는 달리 캐릭터마다 특수한 효과가 있다. 커맨드를 입력한 후 버튼을 계속 누르고 있으면 평소보다 오래 퍼스널 액션을 사용하는 캐릭터가 있는데, 이 경우 퍼스널 액션에 의한 효과를 더 크게 얻을 수 있다.



▲보통 때의 데미지(데미지 레벨 4)



▶더퍼스널 액션 후에는 더 강해진다

공통적으로 모든 캐릭터의 퍼스널 액션은 자신의 슈퍼아츠 게이지를 약간 올리는 효과를 갖고 있으며, 몇몇 캐릭터의 퍼스널 액션은 공격판정을 갖고 있는 것도 있다(물론 위력은 약공격보다도 약하다).

타겟콤보

조금은 생소할지도 모르는 타겟콤보. 체인콤보라고 생각해도 좋다. 즉, 통상기를 캔슬해 다른 통상기를 사용하는 것이지만 캐릭터마다 정해져 있는 패턴만 사용할 수 있다. 타겟콤보 도중에도 필살기로 캔슬할 수 있는데, 이때 캔슬의 여부는 그 통상기를 캔슬할 수 있느냐에 따라 결정된다. 예를 들면 켄의 중펀치 ➡ 강펀치 타겟콤보의 강펀치 모션은 근접 강펀치이다. 근접 강P는 단독으로 사용했을 때 캔슬이 가능하므로 타겟콤보에서도 마찬가지로 캔슬이 가능하다. 윤과 양의 중펀치 ➡ 강펀치 ➡ ← + 강펀치의 마지막은 호박자, 백호쌍장타로 통상기가 아닌 필살기이기 때문에 일반 필살기로는 캔슬할 수 없고 슈퍼아츠로만 캔슬할 수 있는 것이다.

타겟콤보는 캐릭터마다 갖고있는 갯수가 틀리며 Q와 트웰브는 타겟콤보를 갖고있지 않다.

EX필살기

게이지를 사용해 필살기를 강화한다. 보통의 필살기보다 더 빠르기 때문에 연속기로 사용할 수 없던 것도 연속기로 이을 수 있

퍼스널 액션 효과 표

이름	효과
춘리	스턴게이지 약간 회복, 포즈에 따라 공격력, 방어력이 업
마코토	공격력 업 누르고 있으면 스턴게이지 회복
레미	다음 공격의 스턴치 업
Q	스턴게이지 약간 회복, 3단계까지 방어력 업
트웰브	사라짐
알렉스	다음 공격의 공격력 업, 팔을 2회 휘두르면 잡기의 위력 업
류	스턴게이지의 회복 속도가 빨라짐
켄	다음 공격의 공격력 업
윤, 양	다음 공격이나 잡기의 공격력 업
더들리	장미를 던진 경우 다음 공격의 공격력 업
숀	공을 던진 경우 다음 공격의 스턴치 업
네크로	다음 공격의 공격력 업
이부키	상대가 맞았을 경우 다음 공격이나 잡기의 공격력 업
엘레나	다음 공격의 스턴치 업
오로	누르고 있으면 빠른 속도로 스턴게이지 회복
유리안	다음 공격의 공격력 업
휴고	다음 공격의 공격력 업, 4단계까지 방어력 업
고우키	다음 공격의 공격력, 스턴치 업
길	다음 공격의 공격력 업

다. 모션은 같고 다단히트하는 것들이 대부분이지만 류의 용권선풍각처럼 특성이 약간 변화하는 것도 있다.



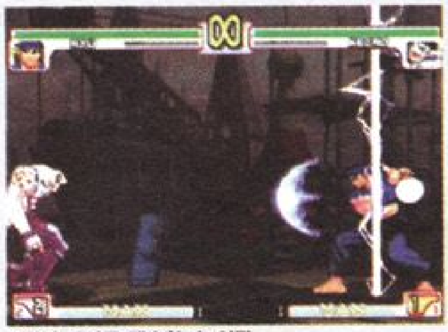
◀노란 색으로 빛나는 것이 특징

슈퍼아츠

다른 게임의 초필살기와 같은 것으로, 이 게임에서는 캐릭터를 선택한 후 3가지의 슈퍼아츠 중에서 하나를 선택한다. 선택한 슈퍼아츠만을 사용할 수 있기 때문에 잘 생각해서 선택해야 한다. 슈퍼아츠 게이지는 1~3개까지 모을 수 있고 그 수는 선택한 슈퍼아츠에 따라 다르다. 또한 1레벨당 모아야 하는 게이지의 양도 슈퍼아츠마다 다르므로 알아두자. 강한 것일수록 게이지의 길이가 길다.

슈퍼아츠 캔슬

「스트리트 파이터 EX」의 슈퍼캔슬과 같이 필살기를 캔슬해 슈퍼아츠를 사용하는 것이다. 데미지 보정이 매우 크기 때문에 잘못 사용하면 슈퍼아츠만을 사용했을 때보다 위력이 떨어질 수도 있다. 하지만 슈퍼아츠를 비교적 쉽게 맞출 수 있으므로 약하더라도 사용하자. EX시리즈와는 달리 필살기가 맞지 않아도 캔슬할 수 있으며, 이로 인해 상대의 블로킹을 어렵게 만드는 것도 가능하다.



◀맞지 않아도 캔슬할 수 있다

블로킹

「스트리트 파이터 Ⅲ」의 가장 핵심적인 시스템을 꼽으라면 누구든 바로 이 블로킹을 꼽을 것이다. 블로킹은 글자 그대로 상대의 공격을 완전히 막아내는 것이다. 보통의 방어와 다른 점은 방어 경직시간이 전혀 없다는 것. 상대의 공격을 블로킹하고 딜레이 시간동안 공격한다면 상대는 속수무책으로 당하게 된다. 커맨드가 커맨드이니 만큼 사용하기는 매우 어렵지만 사용했을 때의 이점을 생각해 볼 때 꼭 익혀야 하는 기술.

블로킹은 상대의 공격이 닿기 직전 → 또는 ↓를 입력하는 것으로, 먼저 블로킹의 타이밍은 아케이드 모드의 보너스게임이나 상대의 장풍계 기술에서 익히도록 하자. 그리고 블로킹에 대해 감이 잡힌다면 블로킹 트레이닝으로 조금 더 실전적인 블로킹을 연습하는 것이다. 그 후에는 실전에서 활용하는 것 뿐. 상대의 공격에 대해 무조건 방어하려고 뒤쪽을 입력하는 것보다 맞더라도 과감히 앞을 입력하는 것이 중요하다. 보통 앞을 입력하며 발동이 빠른 통상기나 잡기를 입력하면 블로킹이 되지 않아도 공격하는 것이 가능하므로 이를 잘 활용하자.



▲연속으로 블로킹도 가능



▶공중에서도

가드 블로킹

단순하게 설명하자면 '방어 중에 블로킹을 하는 것'이다. 진공파동권 등의 연속 공격을 방어하고 있을 때에는 방어를 해제하면(다른 방향을 입력하면) 그 후의 공격을 모두 받게 되는데, 이때 블로킹 방향(→ 또는 ↓)을 입력하면 블로킹을 할 수 있는 것이다. 이때의 블로킹은 보통 블로킹과는 달리 몸이 붉게 빛난다.



▲방어하다가도



▶블로킹

캔슬 하이점프

통상기를 캔슬해 하이점프를 하는 것으로 하이점프 캔슬을 사용해 연속기를 사용하는데 도움이 된다. 캔슬 하이점프를 사용할 수 있는 통상기는 그리 많지 않은데, 필살기로 캔슬되지 않는 것들이 대부분이므로 하이점프 캔슬과 같이 연속기로 활용하자.

하이점프 캔슬

절대로 캔슬 하이점프와 혼동하지 말자. 이것은 말 그대로 하이점프를 입력했을 때의 경직시간을 캔슬해 필살기를 사용하는 것이다. 2nd에서는 일반 필살기로 하이점프를 캔슬할 수 있었는데 비해, 3rd에서는 슈퍼아츠로만 캔슬할 수 있다(시스템 디렉션에서 바꿀 수 있다). 캔슬 하이점프와 같이 사용하면 평소에는 연속기로 사용할 수 없었던 통상기를 연속기로 이용할 수 있다. 다만 하이점프를 하기 전의 경직시간이 매우 짧으므로 손이 매우 빨라야 한다…

모드 메뉴

아케이드(ARCADE)

어느 격투게임에서나 쉽게 볼 수 있는 모드로 CPU와의 대전으로 진행된다. 기본적으로 10스테이지로 구성되어 있고, 일정한 조건을 만족하면 7스테이지 후에 Q가 난입해 총 11명과 싸울 수 있다.

1스테이지부터 8스테이지까지는 두 명의 대전상대중 한 명을 선택해 싸우고 9스테이지는 정해진 캐릭터와, 마지막인 10스테이지는 길과 싸우게 된다.



고우키와 켄 중에 누가 더 어렵겠는가 ▶

대전 모드(VERSUS)

2인 대전을 하는 모드. 옵션에서 1P, 2P를 CPU가 조작하게 할 수도 있지만 그래도 컨트롤러가 2개 있지 않다면 선택할 수 없다. 한 스테이지가 끝나면 비주얼 메모리에 리플레이 데이터를 저장할 수 있으며, 30블럭이 필요하다.

트레이닝(TRAINING)

보통의 트레이닝과 블로킹 트레이닝의 두 가지가 있다. 블로킹 트레이닝은 말 그대로 블로킹을 연습하기 위한 것으로, 상대는 미리 입력해둔 패턴으로 공격해온다. 보너스게임에서 타이밍을 익혔다면 이곳에서 더욱 확실하게 연습하자.

노멀 트레이닝 메뉴

■ 노멀 모드(NORMAL MODE) - 보통의 트레이닝. 초보자는 이곳에서 연습을.

■ 레코딩 모드(RECORDING MODE) - 자신의 플레이를 다시 볼 수 있는 트레이닝 모드.

■ 리플레이(REPLAY) - 레코딩 모드의 플레이를 다시 본다.

■ 더미 세팅(DUMMY SETTING) - 상대의 행동패턴이나 조작 등을 변경할 수 있다.

· 행동(ACTION): 서있기(STAND), 앉기(CROUCH), 점프(JUMP), 컴퓨터가 조작(CPU), 2P 컨트롤러로 조작(HUMAN).

· 방어(GUARD): 맞은 후 바로 방어(AUTO GUARD), 방어하지 않음(NO GUARD), 전부 방어(ALL GUARD), 블로킹(BLOC KING), 랜덤 방어(RANDOM GUARD).

· 다운 회피(QUICK STANDING): 넘어질 때 다운회피의 ON/OFF 설정.

· 스턴(STUN): 한 대만 맞으면 스턴되는 것으로 설정.

■ 트레이닝 옵션(TRAINING OPTION) - 슈퍼아츠 게이지의 세팅이나 공격의 기록 등의 표시를 결정.

· S. A. GAUGE: 슈퍼아츠 게이지의 통상(NORMAL), MAX로 시작(MAX START), 무한(INFINITY) 설정.

· ATTACK DATA: 데미지, 콤보 수 등을 화면에 표시한다.

· DAMAGE: 데미지 레벨의 설정.

· DIFFICULTY: CPU조작시의 난이도 설정.

· DEFAULT SETTING: 트레이닝 옵션을 초기상태로 되돌린다.

■ 버튼 설정(BUTTON CONFIG) - 옵션의 버튼 설정과 동일하다.

■ 캐릭터 교체(CHARACTER CHANGE) - 다른 캐릭터를 선택해 트레이닝을 계속한다.

블로킹 트레이닝 메뉴

■ 더미 레코딩(DUMMY RECORDING) - 상대를 조작해 공격패턴을 입력한다. 이때 잡기를 사용하면 K.O도 가능하지만 전혀 의미가 없다….

■ 블로킹 트레이닝(BLOCKING TRAINING) - 실질적인 트레이닝으로, 상대는 더미 레코딩에서 입력해둔 패턴으로 움직인다.

■ 트레이닝 옵션(TRAINING OPTION) - 노멀 트레이닝과는 약간 다르다

· ACTION(PLAYER): 더미 레코딩 중에 플레이어의 행동으로 서있기, 앉기, 점프의 3가지.

· S. A. GAUGE(DUMMY): 상대의 슈퍼아츠 게이지. 노멀 트레이닝과 같다.

· AUTO BLOCKING: 블로킹 트레이닝에서 별다른 조작을 하지 않아도 자동적으로 블로킹을 한다.

· S. A. GAUGE(PLAYER): 블로킹 트레이닝 중에 플레이어의 슈퍼아츠 게이지의 설정.

· DEFAULT SETTING: 트레이닝 옵션을 초기상태로 되돌린다.

■ 버튼 설정(BUTTON CONFIG.) - 옵션의 버튼 설정과 동일하다.

■ 캐릭터 교체(CHARACTER CHANGE) - 다른 캐릭터를 선택해 트레이닝을 계속한다.

시스템 디렉션(SYSTEM DIRECTION)

게임의 시스템 자체를 변경하는 것으로 이번의 메인이 되는 시스템. 게임 시스템의 세세한 사항을 직접 설정할 수 있는 것이다. 무려 7페이지에 달하는 방대한 양이며, 여기에 5명의 엔딩을 볼 때마다 1페이지씩 추가되어 총 10페이지가 된다.

■ SYSTEM - 보통의 시스템으로 플레이할 것인가(NORMAL), 자신이 설정한 대로 플레이할 것인가(ORIGINAL)를 선택한다. 기껏 조정해도 NORMAL로 플레이하면 무용지물.

■ DIRECTION - 실질적으로 시스템을 변경하는 메뉴. 세부적인 사항은 다음과 같다.

· 지상 블로킹(地上ブロッキング): 지상 블로킹의 ON/OFF 설정.

· 대공 블로킹(對空ブロッキング): 공중 공격에의 블로킹 ON/OFF 설정. 지상에서 사용해 공중에서 공격하는 것도 블로킹할 수 없다.

· 공중 블로킹(空中ブロッキング): 공중에서 블로킹을 할 수 있는가를 설정.

· 블로킹 입력 시간(ブロッキング受付時間): → 또는 ↓ 입력이 블로킹으로 인정되는 시간을 설정한다.

· 가드 블로킹(ガードブロッキング): 가드 블로킹의 ON/OFF 설정.

· 가드 블로킹 입력 시간(ガードブロッキング受付時間): 가드 블로킹이 인정되는 시간을 설정한다.

· 방어(ガード): 방어의 유무를 설정. 블로킹과는 관계없다.

· 강제 방어(强制ガード): 상대의 연속 공격을 한 번만 방어하면 끝까지 방어한다. 반격이 유리해진다.

· 방어 식별거리(ガード識別距離): 상대의 공격에 대해 방어태세에 들어가는 거리를 설정한다.

· 방어데미지(削りダメージ): 필살기나 슈퍼아츠를 방어했을 때의 데미지의 유무 설정. 블로킹의 가치가 약간 떨어진다.

· 전방 대시(前方ダッシュ): 전방 대시의 유무 설정. 류, 이부키 등이 비교적 크게 약화된다.

· 후방 대시(後方ダッシュ): 후방 대시의 유무 설정.

· 점프(ジャンプ): 점프의 유무 설정. OFF상태에서도 하이점프는 사용할 수 있다.

· 하이점프(ハイジャンプ): 하이점프의 유무 설정.

· 다운 회피(クイックスタンディング): 다운 회피의 유무 설정.

· 잡기(投げ): 잡기의 유무 설정. 자신의 잡기 의존도를 체크해보자.

· 잡기 회피(グラップディフェンス): 잡기 회피의 유무 설정.

· 잡기 회피의 제한(グラップディフェンスの制限): ON으로 설정하면 ← 또는 → + 약P + 약K로만 잡기 회피를 할 수 있다(레버 중립도 가능).

· 리프어택(リープアタック): 리프어택의 유무 설정.

· 리프어택의 커맨드(リープアタックのコマンド): 리프어택의 커맨드를 중P + 중K(3rd), ↓↓ + P(2nd) 중 선택. 2nd 방식은 하단 블로킹을 할 수도 있다는 장점이 있는 반면, 빨리 사용할 수 없다는 단점이 있다.

· 퍼스널 액션(パーソナルアクション): 퍼스널 액션의 유무 설정.

· KO 후 퍼스널 액션(KO後パーソナルアクション): KO 후 움직일 수 있는 시간동안 퍼스널 액션을 사용할 수 있는가를 설정한다. '도발 금지' 인가….

· 슈퍼아츠(スーパーアーツ): 슈퍼아츠의 유무 설

정. 옛날로 돌아가기….
· 필살기(必殺技): 필살기의 유무 설정.
· EX필살기(EX必殺技): EX필살기의 유무 설정. EX필살기가 없는 고우키가 상대적으로 강해진다.
· EX필살기의 게이지 소모량(EX必殺技のゲージ消費量): EX필살기를 사용할 때의 슈퍼아츠 게이지 소모량을 설정한다.
· 타겟콤보(ターゲットコンボ): 타겟콤보의 유무를 설정. 역시 타겟콤보가 없는 Q나 트웰브가 강해지며, 타겟콤보가 중요한 더들리나 윤, 이부키 등이 약화된다.
· 캔슬 필살기(キャンセル必殺技): 통상기를 캔슬해 필살기나 슈퍼아츠를 사용할 수 있는가를 설정한다.
· 슈퍼아츠 캔슬(SAキャンセル): 슈퍼아츠 캔슬의 유무를 설정한다.
· 캔슬 하이점프(キャンセルハイジャンプ): 캔슬 하이점프의 유무를 설정한다.
· 하이점프 캔슬(ハイジャンプキャンセルの仕樣): 필살기로도 하이점프 캔슬을 할 수 있게 된다(2nd).
· 공중 방어(空中ガード): 공중에서도 방어할 수 있는가를 설정.
· 맞은 후의 점프상태(吹き飛び後ジャンプ狀態へ): 공중에서 맞아서 날아가는 도중 점프상태와 마찬가지로 공격 등이 가능한가를 설정한다.
· 모든 기술에 방어데미지(すべての技に削りダメージ): 통상기로도 방어데미지를 입히는 것이 가능하게 설정.
· 슈퍼아츠 게이지 MAX로 시작(SAゲージMAXスタート): 슈퍼아츠 게이지가 최고상태로 시작하는 것의 설정. ZERO 3인가….
· 슈퍼아츠 라운드 리셋(SAラウンドリセット): 라운드 종료 시 슈퍼아츠 게이지가 전부 없어지는가의 설정.
· 지상 체인콤보(地上チェーンコンボ): 지상의 통상기를 약P - 약K - 중P - 중K - 강P - 강K 순서로 체인콤보를 사용할 수 있게 되는 것의 설정. 뱀파이어화….
· 공중 체인콤보(空中チェーンコンボ): 공중의 통상기로 체인콤보가 가능하게 된다.
· 모든 통상기 캔슬 가능(全通常技がキャンセル可能): 몇몇 통상기를 제외한 대부분의 통상기를 필살기나 슈퍼아츠로 캔슬할 수 있다.
· 필살기➡필살기(必殺技➡必殺技or SA): 필살기를 캔슬해 필살기나 슈퍼아츠를 사용한다. 슈퍼아츠 캔슬이 불가능한 것도 캔슬할 수 있게 된다.
· 모든 슈퍼아츠 사용 가능(全スーパーアーツ使用可能): 3개의 슈퍼아츠를 모두 사용할 수 있게 된다. 겹치는 커맨드들은 ↓↙←↓↙← 등으로 사용할 수 있다.
· 슈퍼아츠 캔슬 슈퍼아츠(SAキャンセルSA): 슈퍼아츠를 캔슬해 슈퍼아츠를 사용하는 것의 설정.
· 공중콤보 제한시간(空中コンボ制限値): 공중콤보가 가능한 시간의 길이를 설정한다.

■ SAVE - 시스템 디렉션의 변경사항은 따로 저장한다. 디렉션 메뉴는 매우 복잡하기 때문에 저장해두는 것이 좋다. 여러 개를 저장할 수 있으며 각각 2블럭이 필요하다.

■ LOAD - 이전에 저장해 두었던 디렉션 데이터를 불러내 사용한다.

리플레이(REPLAY)

대전 모드에서 저장된 데이터나 캡콤 홈페이지에서 다운받은 리플레이 데이터를 감상할 수 있다. 멋진 플레이는 두고두고 간직하며 보자.

옵션(OPTION)

■ 게임 옵션(GAME OPTION)
· DIFFICULTY: 아케이드 모드의 난이도를 설정한다. 총 8단계.
· TIME LIMIT: 아케이드 모드와 대전 모드의 시간제한을 설정. 30초, 60초, 99초, 무한의 4가지이다.
· ROUNDS(1P): 아케이드 모드의 라운드 수를 설정한다.
· ROUNDS(VS): 대전 모드의 라운드 수를 설정한다.
· DAMAGE LEVEL: 높이면 같은 공격이라도 위력이 강해지고, 낮추면 반대로 위력이 약해진다.
· HANDICAP(VS): 대전 모드에서 캐릭터 선택 후의 핸디캡설정을 ON/OFF.
· PLAYER 1(VS): 대전 모드에서 1P의 조작을 CPU로 할 것인지 선택.
· PLAYER 2(VS): 마찬가지로 2P의 조작을 CPU에게 맡길 수 있다.
· DEFAULT SETTING: 게임 옵션을 초기상태로 되돌린다.

■ 버튼 설정(BUTTON CONFIG.) - 버튼의 설정과 진동의 유무를 설정한다.

■ 화면 조정(SCREEN ADJUST) - 화면의 위치와 크기를 조정한다.

■ 사운드(SOUND) - 스테레오/모노의 설정. BGM과 효과음의 크기를 설정하며, BGM TEST에서 원하는 음악을 들을 수 있다.

■ 메모리 카드(MEMORY CARD) - 옵션의 세이브와 로드를 하며, 오토 세이브의 ON/OFF를 설정한다.

■ 엑스트라 옵션(EXTRA OPTION) - 전 캐릭터의 엔딩을 본 후에 선택할 수 있는 추가 옵션. 총 4페이지이며, L/R 트리거(스틱은 X, Y)로 다음 페이지로 넘어갈 수 있다.
· LIFE GAUGE TYPE: 체력의 설정으로, 통상(NORMAL), 약간씩 회복(INCREASE), 약간씩 줄어듦(DECREASE), 잠시 후 전부 회복(RECOVER), 바로 전부 회복(HI RECOVER), 무적(NO DAMAGE)를 설정한다. 대전 모드의 트레이닝 모드화가 이루어지는 것이다.
· PHYSICAL STRENGTH: 1P와 2P의 실질적인 체력을 설정한다. 높을수록 방어력이 높다.
· GUARD TYPE: 보통의 방어 시스템(NORMAL), 자동으로 방어(AUTO GUARD), 방어 대신 블로킹(SEMI-BLOCKING), 자동 블로킹(AUTO BLOCKING)중 하나를 선택한다.
· S.A. GAUGE INFINITY: 슈퍼아츠 게이지의 자동회복 ON/OFF 설정.
· S.A. GAUGE STOCKS: 슈퍼아츠 게이지의 최대 스톡 수를 설정. 최하 1에서 최고 9까지 가능하다(0이나 10은 되지 않는다).
· S.A. GAUGE LENGTH: 슈퍼아츠 게이지의 길이를 설정하는 것으로, 역시 어느 정도의 제한이 있다.
· S.A. GAUGE INCREASE: 슈퍼아츠 게이지의 증가량을 설정한다.
· STUN GAUGE LENGTH: 스턴 게이지의 길이를 설정한다.
· STUN GAUGE INCREASE: 스턴 게이지의 증가량을 설정한다.
· STUN GAUGE RECOVERY: 스턴 게이지의 회복량을 설정한다.
· SCREEN DISPLAY: 체력 게이지, 스턴 게이지, 슈퍼아츠 게이지, 남은 시간을 표시하는 것의 ON/OFF 선택으로, OFF로 설정할 경우 배경과 캐릭터만 나오는 깨끗한(?) 화면을 감상할 수 있다.
· LIFE GAUGE DISPLAY: 체력 게이지의 표시를 설정.
· TIMER DISPLAY: 남은 시간의 표시 설정.
· STUN GAUGE DISPLAY: 스턴 게이지의 표시 설정.
· S.A. GAUGE DISPLAY: 슈퍼아츠 게이지의 표시 설정.
· HEARTBEAT VIBRATION: 남은 체력에 따라 진동을 하는지의 여부를 설정하는 것으로, 버튼 설정에서 진동을 꺼놓았다면 ON을 선택해도 작동하지 않는다.
· DEFAULT SETTING: 엑스트라 옵션을 초기상태로 되돌린다.

네트워크(NETWORK)

캡콤 홈페이지에 접속해 리플레이 데이터를 다운받거나 랭킹 확인 등을 하며, 통신 대전을 즐길 수 있다. 인증을 받은 드림캐스트에서만 가능하다.

그 밖의 요소들

그레이드 저지란?

플레이어의 대전 성적을 체크하는 시스템이다. OFFENCE, DEFENSE, TECH, EX POINT의 4가지를 체크해 종합적인 랭크를 표시한다. MSF, XS, SS, S, A, B, C, D, E, F의 랭크가 있고, 각각 +가 2개까지 붙는다.



▲과연 당신은 어느 정도의 실력을 갖고 있는가

JUDGEMENT

파이널 라운드에서 DOUBLE K.O가 되었을 때(평소에는 양쪽 모두 1승)나 TIME OVER가 되었는데 양쪽의 체력이 같을 때 JUDGEMENT로 승자를 가리게 된다. 그레이드 저지의 랭크가 높은 쪽이 승리하게 되는데, 그다지 많이 보게되는 것은 아니므로 신경 쓸 필요는 없다. JUDGEMENT에는 랜덤으로 에피(네크로와 같이 있는 소녀)가 등장하니 관심 있는 사람은(있을까?) 체크해두자.



▲그레이드 저지 랭크도 같다면 1P가 승리

숨겨진 칼라

캐릭터를 선택할 때 버튼에 따라 6가지의 색이 설정되어 있다. 그리고 약P + 중K + 강P의 한 가지가 더 있어, 총 7가지의 칼라가 존재한다. 여기에 각각의 캐릭터들로 아케이드 모드를 클리어하면 7가지에 스타트 버튼을 누른 채로 선택하는 것들이 추가되어 총 14가지의 칼라를 선택할 수 있는 것이다. 아케이드 모드를 클리어할 때에는 시스템 디렉션이 NORMAL인 상태로 플레이해야 한다. 게임 옵션은 관계없으니 귀찮다면 라운드1, 난이도1, 데미지4로….

보너스 스테이지

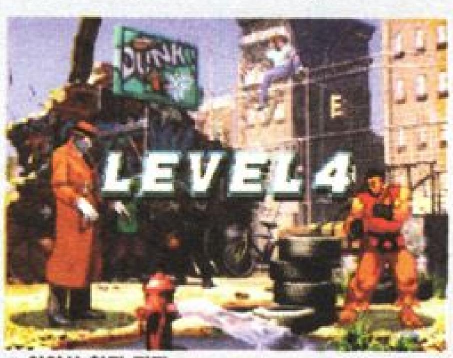
아케이드 모드의 3스테이지를 클리어하면 'CRUSH THE CAR!' 즉 차 부수기의 보너스게임을 할 수 있다. 여기에서 특별한 방법으로 차를 부수면 EXCELLENT를 받을 수 있으며 방법은 다음과 같다(순서는 관계없다)

1. 차의 왼쪽에서 본네트가 찌그러질 때까지 공격한다.
2. 차의 위에서 앞유리를 부순다.
3. 차의 오른쪽에서 앞문과 뒷문이 떨어져나갈 때까지 공격한다.

또한 6스테이지를 클리어하면 블로킹 보너스게임을 즐길 수 있다. 이곳을 퍼펙트로 통과한다고 해서 블로킹을 잘 하는 것은 아니지만, 적어도 어느 타이밍에 블로킹을 해야하는가는 잘 아는 것이라고 할 수 있다.

이 보너스게임은 노멀과 하드로 나뉘며 각각 5단계의 레벨로 총 10가지의 패턴이 있는데, 레버와 버튼 조작으로 레벨을 선택할 수 있다. 방법은 보너스게임에 들어가기 전에 커맨드를 입력하고 있는 것. 선택 방법은 다음과 같다.

레벨	노멀	하드
1	↓ + 약P	↑ + 약P
2	↓ + 중P	↑ + 중P
3	↓ + 강P	↑ + 강P
4	↓ + 약K + 중K + 강K	↑ + 약P + 중P + 강P
5	↓ + 약P + 중K + 강P	↑ + 약K + 중P + 강K



▲외워서 하지 말자

Q의 난입

아케이드 모드에서는 보통의 방법으로는 절대로 Q가 나오지 않는다. Q와 싸우려면 특정한 조건을 만족해야 등장하는데, 조건을 만족하면 7스테이지나 8스테이지 클리어 후 등장한다. Q와 싸우면 아케이드 모드를 총 11스테이지로 즐길 수 있으므로 스코어 어택을 하는 사람이라면 체크해두자. 조건은 8스테이지 중에 채워도 된다.



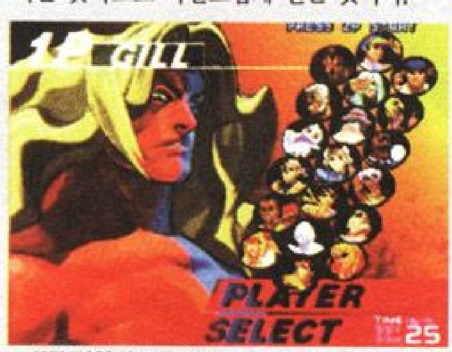
▲난데없이 등장

1. 한 라운드도 패배하지 말 것(컨티뉴도 안됨).
2. 그레이드 랭크가 모든 스테이지 'D' 이상
3. SP포인트를 2개 이상 얻는다(전 스테이지보다 좋은 랭크를 얻는 것).
4. 슈퍼아츠 피니쉬를 5회 이상 한다(1라운드면 3회, 5라운드면 7회, 7라운드면 9회). 이때 슈퍼아츠를 방어해서 승리하면 안 된다.

길 선택

시스템 디렉션의 추가 이후 등장하는 길. 선택하기 위해서는 모든 캐릭터로 아케이드 모드를 클리어하는 것이다. 시스템 디렉션을 노멀로 설정하고 모든 캐릭터로 클리어하면 윤의 위, 양의 아래에 길이 추가된다(보이지는 않는다). 역시 난이도, 라운드 수, 데미지는 관계없으므로 귀찮다면 난이도1, 라운드1, 데미지4로 빨리빨리 넘어가자.

길로 아케이드 모드를 클리어하면 엑스트라 옵션이 추가된다. 또한 길을 선택하기 위해 아케이드 모드를 클리어하다보면 시스템 디렉션이 10페이지로 늘어나는데, 이것은 5명의 엔딩을 볼 때마다 1페이지씩 추가되는 것이므로 자연스럽게 얻는 것이다.



▲사기꾼(?)의 선택이다

캐릭터 공략

춘리



특수기

응조각	공중에서 ↓ + 중K
수돌타	전방 점프중 ↓ + 강P
쌍련장	← + 중P
학수락각	근접 중K 누르고 있음
첨장축	→ + 중K
발경	← + 강P
전신취각	↘ + 강K
익선각	→ + 강K
삼각점프	화면 구석에서 점프중 →

필살기

이름	커맨드	비고
백열각	K 연타	EX
기공권	←↙↓↘→ + P	EX
스피닝 버드 킥	↓ (Hold) ↑ + K	EX
패산축	→↘↓↙← + K	EX

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	기공장	↓↘→↓↘→ + P	1
Ⅱ	봉익선	↓↘→↓↘→ + K	2
Ⅲ	천성난화	↓↘→↓↘→ + K	3

타겟콤보

점프 강P ➡ 점프 강P

드디어 등장한 춘리. 하지만 쉬운 연속기도 없고 특수기가 많아 대충대충 해서는 이기기가 힘들다. 대시가 빠르고 비교적 리치가 긴 공격이 많으므로 이것을 최대한 활용해야 한다. 견제기로는 중킥과 강펀치, 앉아 중펀치를 주로 사용하자. 중킥은 주로 대공, 앉아 중펀치는 하단이다. 점프공격으로는 발동이 빠른 중펀치와 중킥을 주로 사용하고, 지상을 공격할 때는 강펀치가 좋다.

필살기

정말 좌절스러운 필살기들…. 기공권은 끝까지 나가지도 않으면서 매우 느리고, 백열각은 너무 짧고…. 그래도 스피닝 버드 킥은 연속기로 사용할 수 있으며 EX로 사용하면 데미지가 더 크다(당연한가). 스피닝 버드 킥은 슈퍼아츠로 캔슬이 불가능하므로 슈퍼아츠 캔슬을 사용하려면 기공권을 사용해야 한다. 패산축은 하단공격을 회피하며 중단판정을 갖고 있으므로 자주 이용하자.

연속기

- 앉아 강P ➡ 스피닝 버드 킥(중)
- 앉아 중K ➡ 스피닝 버드 킥(약)
- 앉아 강P(또는 발경) ➡ 기공권(강)
- 익선각 ➡ 기공장
- 앉아 강P(발경, 앉아 중킥 등) ➡ 슈퍼아츠





▲이런 공격도

◀위력은 가장 센데… 나가다가 반격이라니





슈퍼아츠

가장 위력이 센 것은 봉익선. 게이지도 2이므로 EX필살기를 사용하기에 좋다. 하지만 나가는 도중 반격 당할 수도 있으므로 기공장이 더 좋을지도…. 둘 다 연속기로 사용하기에는 큰 문제가 없다. 천성난화는 밀착하지 않으면 맞지 않아 연속기로 사용하기는 힘든데, 대신 대공기로 사용하기에 좋고 3번이나 사용할 수 있다는 장점이 있다.

엔딩

(9스테이지 유리안과의 싸움 전)

춘리: *당신들이 무엇을 꾸미고 있는지는 모르겠지만 어린아이까지 말려드는 것은 용서할 수 없어요! 그 애는 어디에?*

유리안: *그런 쓸데없는 일로 나를 알현하겠다니… 예의를 모르는 건가! 아이는 돌려주도록 하지…. 하지만 나의 놀이 상대가 돼 주어야겠어. 「그 조직」을 괴멸로 몰아넣은 전설의 다리…. 어느 정도의 실력인지 시험해보도록 하지.*

(길을 이긴 후…)

아이: *언니~*

춘리: *이제 괜찮아….*

…그 사건으로부터 벌써 반년. 구해낸 여자아이를 안았을 때 나에게 있어서 '싸움'이라는 것이 무엇인지 알 것 같은 느낌이 들었다….

…아버지가 지키려고 했던 고향.

아이들: *얏! 핫!*

…세계에서 지금까지 만났던 상냥한 사람들.

아이들: *핫! 타아앗!*

진정한 강함, 진정한 상냥함, 진정한 아름다움을 이 아이들에게 가르쳐 주는 것. 그것이 이제부터의 나의 삶. 이 권법을 내일의 추억을 위해, 미래를 위해!

모두들: *이~야앗!!!*





마코토



특수기	
순간 접근해 정권 삼연찌르기 '산배'	→+강P 중에 강P

필살기		
이름	커맨드	비고
돌진 정권찌르기 '질풍'	↓↘→+P	EX, 모으기 가능
직상 정권찌르기 '취상'	→↓↘+P	EX
수도 내려치기 '산바람'	↓↙←+P	EX
목매달기 '당초'	→↘↓↙←+K	잡기기술
섬광 발꿈치찍기 '검'	공중에서 ↓↙←+K	EX

슈퍼아츠			
	이름	커맨드	게이지 수
I	정중선 오단찌르기	↓↘→↓↘→+P	1
II	난폭한 토좌파쇄	↓↘→↓↘→+K	2
III	단전연기·공격형	↓↘→↓↘→+P	1

타겟콤보
약K ➡ 중K
→+중K ➡ 강K

신캐릭터인 공수도 소녀 마코토. 앞을 입력한 채로 통상기를 사용하면 중립일 때와는 다른 공격을 한다(특수기로 분류하기에는 너무 많다). 이중에서 강킥과 중킥은 상대에게 빠르게 접근할 수 있다. 마코토는 대시가 빠르지만 쓸데없이 너무 길고 오래 걸리므로 이들을 이용해 접근하는 것이 좋다. 견제로 사용하기 좋은 것은 중킥과 앉아 중펀치로, 중킥은 대공기로도 이용할 수 있다. 마코토는 걷는 속도가 느리므로 통상기의 이동 판정으로 리치가 긴 것을 최대한 활용해야 한다.

필살기

질풍은 빠른 속도로 이동하며 공격한다. 모을 수도 있지만 가드 불능이 되는 것은 아니고 파워가 약간 세지면서 상대가 다운되는 것뿐이다. 모으고 있는 동안 킥버튼을 누르면 취소할 수 있으니 페인트 공격으로 이용하자. 취상은 절대로 지상에서 맞지 않으며, 공중에서 히트하면 후속타를 넣을 수 있다. 각도가 각도인 만큼 많이 사용되지는 않는다. 산바람은 중단판정이므로 상대가 앉아있을 때 사용하자. EX라면 연속기로도 쓸 수 있어 실용성이 높다. 당초는 자체의 위력은 거의 없지만 후속타를 넣을 수 있으며, 이것에서 파생되는 연속기는 매우 강하다.

슈퍼아츠

오단찌르기는 발동이 매우 빨라 캔슬하지 않아도 연속기로 사용할 수 있다. 기상공격으로도 쓰이며 파워도 강력. 하지만 상대가 방어하면 반격 당하게 된다. 토좌파쇄는 발동은 느리지만 연속기로 사용할 수는 있는 속도이고, 마지막의 취설을 캔슬해 하이점프를 할 수 있어서 히트 후의 연속기에 의해 오단찌르기보다 위력이 강해진다. 단전연기는 일정시간동안 공격력이 1.75배가되는데 방어가 불가능하므로 블로킹을 마스터하지 않았다면 사용이 힘들다.

연속기

- 강P ➡ 질풍 ➡ 오단찌르기
- 검(약, 공중히트) ➡ 질풍×2
- 당초 ➡ 강P ➡ 질풍(강) ➡ 앉아 약K ➡ 질풍(약)
- 강P ➡ 토좌파쇄 ➡ 캔슬 하이점프 ➡ 검(약) ➡ 질풍(강)×2
- 당초 ➡ 강P ➡ 토좌파쇄 ➡ 대시 ➡ 취설(강) ➡ 캔슬 하이점프 ➡ 검(강)



◀기술명 외치지 말고 따라가서 더 때리지…

▼달아오른다(?)





◀뒤돌기?



▶기와장 격파! 는 아니군

엔딩

(9스테이지 류와 싸우기 전)

마코토: *소문은 들었다. 당신이 류이군? 그 머리띠와 단벌의 도복! 틀림없어! 나와 한판 승부다~앗!*

류: *공수인가… 그것도 상당한 고수인 것 같아. 재미있군! 너의 모든 힘, 상대해 주지!*

(길을 이긴 후)

마코토: *이겼어… 해냈어! 이제 내 기술을 상대할 수 있는 녀석은 없어. 이걸로 용담관의 이름도 전국에 알려질 거야!*

용담관의 최연소 사범의 소문은 순식간에 전국에 퍼져 실력있는 무도가들이 모여들었다.

마코토: *체스토~~~옷!! 도사아~~~앗!! (기합소리)*

직원(?): *예~ 마지막은 이쪽입니다~ 밀지 말고 순서대로~! 오늘의 상대는 30명까지입니다~ 예약했던 분들은 다른 줄에 서 주시기 바랍니다~*

할아버지: *마사루야… 대성황이로구나.*

마사루: *마코토가 돌아온 뒤로부터 갑자기 입문 희망자가 크게 늘었어요. 정말로 그 애 덕분이에요. 오빠로서 자랑스럽게 생각합니다. 저는 장남이라고 해도 무술의 재능은 전혀 없으니까. 역시 우리의 간판은 마코토에게 맡기도록 하죠. 할아버지, 저는 내일부터 출장이니까 뒤를 부탁해요.*





마코토: *세이야아아~~앗!! 아직이야!! 이제부터다!!*



Q



특수기	
팔에 의한 위쪽공격 (가)	← + 중P
양팔에 의한 전진 가격 (가)	→ + 강P
넘어지며 머리 가격 (가)	← + 강K
넘어지며 다리 가격 (가)	↓ + 강K(↙, ↘로 입력하면 거리 변화)

필살기		
이름	커맨드	비고
돌진 머리 타격 (가)	← (Hold) → + P	EX
돌진 정수리 타격 (가)	← (Hold) → + P(모음)	
돌진 하체 타격 (가)	← (Hold) → + K	EX
고속도 연속 타격 (가)	↓↙← + P	EX
포획 그리고 통한의 타격 (가)	→↘↓↙← + K	잡기

슈퍼아츠		
이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ 돌진, 그리고 죽음에 이르는 연속 타격 (가)	↓↘→↓↘→ + P	2
Ⅱ 복부와 후두부 통타 (가)	↓↘→↓↘→ + P	1
Ⅲ 폭발을 동반한 타격과 포획 (가)	↓↘→↓↘→ + P 후 ↓↘→ + P or K	1

의문의 존재 Q. 기술명들도 전부 의문의 이름들뿐이다. Q는 좀비처럼 생긴 것에서 짐작하겠지만 파워가 강하고 움직임이 느리다. 방어력은 처음에는 보통 수준이지만 퍼스널 액션을 사용할수록 강해지므로(3번까지) 일단 퍼스널 액션을 사용하고 시작하자. 비교적 퍼스널 액션이 짧으므로 상대를 넘어트리고 사용하면 좋다. 견제는 중펀치, 중킥, 앉아 중펀치로 하면 좋다. Q는 파워가 세고 움직임이 느리므로 견제보다는 접근해서 포획 등을 노리는 것이 좋다.

필살기

메인이 되는 것은 '돌진' 시리즈. 머리 공격은 보통의 돌진 공격으로 연속기에 사용할 수 있고, 정수리 공격은 중단, 하체 공격은 하단이다. 세 개를 적절히 섞어 사용하자. 머리 공격을 EX로 히트했을 경우 후속타를 넣을 수 있다. 연속타격은 돌진공격을 사용할 수 없을 때 연속기로 사용하거나 접근전에서 가드데미지를 노릴 때에 사용하자. 하지만 그런 경우에는 그냥 포획으로 잡아버리는 것이 이익. 포획은 후속타를 맞출 수 있어 기본잡기보다 훨씬 강하다.

슈퍼아츠

돌진 공격은 필살기에 있는 돌진시리즈(?)의 강화판이다. 총 5히트이며 4히트째는 하단. 연속기로 사용하기에 좋고 게이지가 2개인 것이 장점. 통타는 바로 앞만 공격하며 위력이 매우 강하다. 히트하면 후속타를 넣을 수 있고 막히면 반격 받는다는 것 등의 모든 것이 류의 진·승룡권과 같다. 타격과 포획은 일정 시간동안 커맨드 + 펀치나 킥 중의 하나로 잡는 것이 가능하며 맞추면 기회는 끝난다(오로의 귀신력과 반대). 펀치는 방어할 수 있고 위력이 조금 약한 대신 범위가 넓고 위쪽을 공격하므로 대공기로 사용할 수 있다. 킥은 전형적인 잡기로, 실패동작이 있으며 Q가 느리기 때문에 잡기가 쉽지 않다는 단점이 있다. 하지만 방어할 수 없으므로 거리가 가깝다면 노려봐도 좋다.

연속기

· 점프 강P ➡ 중K ➡ '돌진 머리 타격'(중) or 연속타격(중, EX) ➡ (돌진일 경우) '돌진 연속 타격'
· (휴고 제외) 포획(강) ➡ '돌진 정수리 타격'(캐릭터에 따라 약, 중) ➡ '돌진 머리 타격'(약)
· 중K ➡ '복부에 통타' ➡ '돌진 머리 타격'(강)
· 포획(강) ➡ '돌진 머리 타격'(중) ➡ '복부에 통타'





▲폭발이란 이런 것이다

◀×이몬 Q로



▲파워라면 이것!

· 중K ➡ '돌진 머리 타격'(EX) ➡ 강P
· (구석 한정) ➡ 포획(강) ➡ '돌진 머리 타격'(약) ➡ '타격과 포획' 발동 ➡ '타격과 포획'(↓↘→ + P)

엔딩

(길을 이긴 후)

줄리앙: *…이상이 최근 10일간 전 세계에서 일어났던 13건의 엽기사건 파일입니다. 이것들의 현장 사진을 보고 모두들 뭔가 짐작되는 것이 없나요?*

데이빗: *뭐야 줄리앙. 별로 이상할 것도 없잖아. 설마 '트렌치 코트의 수상한 남자가 찍혀있어요' 따위라면 그만해 줘.*

줄리앙: *데이빗… 당신에게는 초능력이라도 있는 것 같군요. 여기를 보면… 모든 사진에 트렌치 코트의 남자가 찍혀 있어요.*

데이빗: *이봐? 농담이겠지? 사건은 세계 범위로 일어난 것이라고! 동일인물일리가 없어!*

줄리앙: *어지간히도 복장의 취미가 같으면 그렇겠죠. 어쨌거나… 사건은 '의문의 남자'라고 하는 키워드를 달고 다니는 거예요.*

데이빗: *그래서 그 남자의 신원은 파악된 건가?*

줄리앙: *아깝게도…. 그러나 면상해석에 의해 남자의 얼굴을 합성하는 일은 가능했어요. 정확히는 '얼굴'은 아니지만…. 보세요.*



데이빗: *뭐야 이건!? 가면… 철가면인가?*



국장(?): *좋아. 이 데이터를 각 지부로 보내라! 시크릿 레벨 4다. 자네들은 바로 팀을 편성해 이 남자의 조사를 말도록… 해산!*



레미



특수기

지나칠 정도로 무구한 에기유　→ + 중K

필살기

이름	커맨드	비고
베르튜의 잔광 · 옷토	← (Hold) → + P	EX
베르튜의 잔광 · 바스	← (Hold) → + K	EX
마 · 셰리의 비애	↓ (Hold) ↑ + K	EX
차가운 푸른빛의 루그레	↓↙← + K	EX

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
I	분노의 슈페르노바	↓↘→↓↘→ + P	2
II	비에르쥬에게 안식을	↓↘→↓↘→ + K	2
III	상심의 노크튜르누	↓↘→↓↘→ + K	1

타겟콤보

근거리 중K ➡ 강K

겉모습에서 느낄 수 있듯 레미는 폭이 좁은(?) 캐릭터이다. 실제로 그것은 별 도움이 되지 않지만…. 어쨌거나 통상기, 필살기를 보면 레미는 Ⅱ의 가일과 매우 흡사한 캐릭터. 하지만 통상기의 리치가 '생각보다' 짧아 가일의 앉아 중킥 등으로 견제하는 것처럼은 할 수 없다. 견제는 중펀치, 앉아 중킥, 앉아 중펀치 등이 효과적. 앉아 강킥은 가일과 마찬가지로 2번 공격하지만 그다지 쓸모있는 것은 아니다.

필살기

역시 가일을 쓰던 사람을 위해 만들어진 캐릭터. 베르튜의 잔광은 소닉붐과 같은 장풍계로, 킥으로 사용하면 하단판정이 있다. 펀치로 사용하면 판정이 높아 공중에서 맞는 경우가 많으며 EX로 사용한다면 상, 하 모두를 공격하므로 견제로 사용하기에 좋다. 마 · 셰리의 비애는 '서머솔트 킥'. 베르튜의 잔광에 비해 공격력이 높아 연속기로 자주 사용되며, EX로 사용하면 무적시간이 있어 기상공격으로도 사용할 수 있다. 루그레는 공중에 약간 떠서 공격하므로 하단회피 판정이 있다. 하지만 보기와는 달리 중단공격 판정은 없어 아쉬운 필살기. 거리를 잘 맞추어 견제로 사용하자.

슈퍼아츠

「VS시리즈」를 해봤다면 낯익은 슈퍼아츠인 슈페르노바. 파워는 약간 떨어지지만 반격받지 않는 것이 장점. 또한 블로킹을 전부 →로만 해야하는데 베르튜의 잔광을 킥으로 사용하면 ↓로 블로킹을 해야하기 때문에 캔슬로 사용하면 블로킹이 거의 불가능한 것이 특징이다. 따라서 가드데미지를 노리고 사용하기에 좋다. '비에르쥬에게 안식을'은 자체의 파워가 강하고 기상공격으로 사용할 수 있지만 상대가 공중에서 맞으면 제 위력을 발휘할 수 없고 막히면 반격 당한다는 것이 문제점. 하지만 연속기로는 이쪽이 더 좋다. '상심의 노크튜르누'는 반격기로 상대의 공격을 예측하고 쓰지 않으면 거의 맞지 않는다(알면서 맞아줄 사람이 있을까). 레미는 EX필살기의 성능이 뛰어나므로 별로 사용하지 않게 되는 슈퍼아츠.

연속기

· 앉아 중P ➡ 마 · 셰리의 비극 or 슈퍼아츠
· 앉아 강P ➡ 마 · 셰리의 비극
· 앉아 강P ➡ 앉아 중P ➡ 안식



▲소닉붐?



◀서머솔트?

▼과연 누가 공격할까





▲VS시리즈와 비슷한데…

엔딩

(9스테이지 알렉스와의 싸움 전)

레미: *대답해라…. 너희들은 어째서 싸우지?*

알렉스: *…이유 따위는 모른다. 정신이 들면 싸우고 있는 것이다.*

레미…그런 행동이 사람을 상처받게 하는 거야! 사랑을 빼앗고! 증오를 낳는다! 나는 용서할 수 없어! 모든 '격투가'들…. 가족을 버리고 사라진 나의 아버지와 같은 인종을!

알렉스: *용서할 수 없다면 어떻게 할거지? 인생상담이라면 다른 곳에서 받도록 해! 주먹의 아픔이라면 지금부터 확실히 가르쳐 주지!*

(길을 이긴 후)

레미: *몇 번을 와봐도 이 비스케의 바다는 차갑다. 나의 닫혀진 마음처럼….*

레미: *조수의 흐름이 점점 강해지고 있다. 이곳에 오는 것도 이것이 마지막이 되겠지….*

레미: *어둠 속에서 계속 발버둥치고 있던 맑지 못한 어둠을 다른 어둠에 보내는 것은… 결국 나는… 우리들을 남기고 사라졌던 아버지에게… '격투가'라는 이름으로 어둠을 떠맡게 된 것뿐이었던 것일까. …아직 그놈을 용서한 것은 아니지만… 이대로는 아무 것도 변하지 않아. 그래서 잊기로 했어. 그것이 우리들의 행복으로 연결된다고 믿고. 안녕… 누나!*

일그러진 사랑과 이별을 고한 레미는 돌아가는 길에서 한줄기의 빛을 보았다. 암흑밖에 비춰지지 않았던 그 눈동자에…. 그 빛이 무엇인가를 알기 위해 청년은 아직도 나아가고 있다.





트웰브



특수기	
공중대시	점프중 →→ or ←←
B.M.K	←+중K

필살기		
이름	커맨드	비고
N.D.L	↓↘→+P	EX
A.X.E	↓↙←+P	EX, 공중 가능
D.R.A	공중에서 ↓↙←+K	EX

슈퍼아츠			
	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	X.N.D.L	↓↘→↓↘→+P	2
Ⅱ	X.F.L.A.T.	공중에서 ↓↘→↓↘→+K	1
Ⅲ	X.C.O.P.Y.	↓↘→↓↘→+P	1

자유자재로 변화하는(?) 트웰브. 그를 보고 있으면 베놈, 오메가레드, 네크로가 떠오르게 되는데…. 트웰브의 기본기는 네크로와 약간 닮은 점이 있다. 하지만 비교적 리치가 짧아 사용하기가 약간 더 어렵다. 견제로는 강킥, 중펀치를 사용하고 대공기로 앉아 중펀치와 ←+중킥을 이용하자. 슬라이딩 공격인 앉아 강킥을 가끔 찔러보기로 사용하면 효과적. 트웰브의 퍼스널 액션은 '사라지는' 것이므로 중단과 하단의 공격을 상대가 눈치챌 수 없다. 상대방을 쓰러트린 후에는 퍼스널 액션을 사용해 앉아 강킥과 D.R.A.를 주로 이용하자.

필살기

N.D.L.은 매우 약하지만 원거리 공격이 가능해 상대방이 장풍계 공격을 사용할 때 먼저 때릴 수 있다. 중펀치, 강킥과 함께 견제기로 이용하자. A.X.E.는 리치는 짧지만 접근전에서 사용하면 가드데미지를 노릴 수도 있고 맞는다면 버튼을 연타해 만족할만한 위력을 내는 것이 가능하다. D.R.A.는 중단공격 판정이 있으며 공중대시 중에 사용하면 특히 뛰어나다. 뒤로 점프한 후 사용해 의외의 기습으로 이용하자.

슈퍼아츠

X.N.D.L.은 N.D.L.의 강화판. 데미지는 얼마 되지 않지만 게이지 수가 2개라는 것과 지상에서 사용할 수 있다는 것이 장점. 상대방의 장풍계 공격을 먼저 때린 후에 방어하는 것도 가능하다. X.F.L.A.T.는 D.R.A.의 강화판으로, 위력은 강력한 편이다. 점프 중에 상대에게 허점이 보이면 바로 사용하면 맞출 수 있으므로 공중대시와 D.R.A.를 자주 사용한다면 이 쪽이 더 좋다. X.C.O.P.Y.는 이름 그대로 상대방을 복사하는 것이다. 일정 시간동안 완전히 상대방이 되어 싸운다. 이때 트웰브의 공격은 1.25배의 데미지를 입히지만 대신 EX필살기와 슈퍼아츠를 사용할 수 없다. 또한 원래대로 돌아올 때 공격받으면 데미지를 2배로 받으므로(다단히트는 처음만) 주의해야 한다. 전 캐릭터를 능숙하게 사용할 수 있다면 재미삼아 해보는 것도 좋다.

연속기

- 점프 강K ➡ X.N.D.L.
- 앉아 약K or 근접 중P ➡ A.X.E.(약, 1히트째 캔슬) ➡ X.N.D.L.
- 근접 중K ➡ 캔슬 하이점프(↓↘→↗로 입력) ➡ X.F.L.A.T.(매우 빠르게 입력)



▲베놈(마벨시리즈)이 이런 포즈였는데…



◀이건 오메가레드(마벨시리즈)

▼넨~신





◀'다이빙'이라는 단어가 떠오르는 상태

엔딩

(9스테이지 네크로와 싸우기 전)

네크로: *어째서냐! 왜 가만히 놔두지 않는 거야! 어쨌든 우리들은 실패작이라 유용하게 쓰일 리는 없을 텐데?!*

트웰브: *너·의·몸·은·기·밀·의·뭉·치·다. 결·코·이·세·상·에·존·재·를·용·서·받·을·수·없·다.*

네크로: *…존재해도 좋은지 어떤지는 우리들이 결정한다!!*

(길을 이긴 후)

연구원: *크레이돌 내압 정상치 유지. 문제없습니다. 주임, 닥터가 돌아왔습니다….*

주임: *어서 오십시오, 닥터 오. 이미 12호와 14호는 회수, 리퍼크메이션 처리도 종료했습니다.*

닥터: *…놈의 상태는 어떤가?*

주임: *확실히 완벽합니다. 세포핵의 하나하나에 이르기까지 모두 작전 전의 상태로 복원되었습니다. 유리안 각하의 인체재구성 이론은 역시 대단한 것입니다! 이 기술만 있다면… 인류가 꿈꿔온 불로불사가 실현될 것입니다. 남은 것은 미션마다의 기억 손실률을 0.0001% 이하로 하는 것이 가능하다면….*

닥터: *'죽지않는 전사'의 탄생, 이라는 것인가. 후후후… 고통도 쾌락도 리셋되어 어머니의 뱃속에 있는 기분일까? 깊은 잠 속에서 너는 어떤 꿈을 꾸고 있지?*

주임: *아니… 그는 그런 것조차도 불가능합니다. 그는 영원히 기억이 만들어지는 것의 연속입니다. 꿈 따위를 볼 틈도 없이.*

닥터: *……*
오래 사는 것도 생각해 보고 할 일이군! 후하하하하…





Dreamcast POWER 공략왕!

알렉스



특수기	
헤드 배트	← + 강P
스리퍼 홀드	← + 강P(상대가 뒤돌아 있을 때)
촙	→ + 중P
라리어트	→ + 강P
플라잉 크로스촙	공중에서 ↓ + 강P

필살기

이름	커맨드	비고
플래시 촙	↓↘→ + P	EX
파워 봄	→↘↓↙← + P	잡기
에어 니 스매쉬	→↓↘ + K	EX
에어 스턴피트	↓ (Hold) ↑ + K	EX
슬래시 엘보	← (Hold) → + K	EX
스파이럴 D.D.T.	→↘↓↙← + K	잡기

슈퍼아츠

이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ 하이퍼 봄	레버 1회전 + P (잡기)	1
Ⅱ 부메랑 레이드	↓↘→↓↘→ + P	2
Ⅲ 스턴건 헤드 배트	↓↘→↓↘→ + P	1

타겟콤보

앉아 약K ➡ 앉아 중K

앉아 약K ➡ 앉아 강K

여전히 강한 파워의 알렉스. 통상기들의 좋은 판정도 여전하다. 견제는 중킥, 강킥, 앉아 중펀치가 좋은데, 중킥은 생각보다 매우 리치가 길어 상대의 하단공격을 무마시키며 공격하는 것도 가능하다. 강킥은 범위가 넓어 대공기로도 사용할 수 있는 것이 특징. 또한 헤드 배트와 촙도 견제기로 사용할 수 있으며, 이것들을 잘 활용하면 상대는 속수무책으로 당하게 된다(블로킹은 논외…). 파워형 캐릭터임에도 불구하고 그렇게 느리지는 않기 때문에 통상기만 잘 활용한다면 상당히 강해질 수 있다.

필살기

가장 기본이 되는 것은 잡기인 파워 봄. 기본 잡기보다 강하고 범위도 넓으므로 기회가 되면 사용하자. 하지만 너무 이것만 노리다가는 반격을 받게 되므로 너무 매달리면 좋지 않다. 플래시 촙은 약은 연속기로, 중과 강은 단발로 사용하는데 중과 강은 히트하면 상대가 뒤를 돌게 된다. 이때는 무방비상태이므로 파워 봄이나 하이퍼 봄 등을 사용하자. 에어 니 스매시는 대공잡기로, 상대의 점프를 예측해 사용하면 효과적이다. 에어 스턴피트는 점프해서 상대를 밟아버리는 공격(…). 꽤 높이 점프하므로 상대의 공격을 회피하는 것이 가능하며 중단판정이므로 상대와 앉아서 대치하고 있을 때 쓰면 좋다. 슬래시 엘보는 돌진기로, 빠른 속도로 파고들 수 있어 기습적인 공격으로 사용하자. 히트하면 부메랑 레이드도 맞출 수 있다. 스파이랄 D.D.T.는 상대에게 뛰어들어 잡는데, 앉아있으면 잡히지 않지만 방어는 할 수 없으므로 이것은 서서 대치하고 있을 때 사용하면 효과적.

슈퍼아츠

하이퍼 봄은 잡기기술로, 파워가 매우 강하며 상대의 뒤에서 잡으면 더욱 강한 위력을 발휘한다(큰 차이는 없지만). 휴고에 비해 사용하기가 쉽지만 게이지가 1개라 EX필살기의 사용이 어려운 것이 단점. 부메랑 레이드는 주먹으로 4번 때린 후 잡는데 역시 잡기는 방어할 수 없다. 거리를 잘 맞추지 않으면 마지막의 잡기는 히트되지 않는다는 것이 단점. 스턴건 헤드 배트는 상대에게 날라가 잡기를 하는데 피하기가 쉬운 것이 단점이다. 하지만 상대가 무조건 스턴상태가 되어 평소 쓰고 싶었던 연속기를 마음껏 써볼 수 있다.

연속기

- 근접 중K ➡ 플래시 촙(약, EX) ➡ 부메랑 레이드
- 플래시 촙(중, 강) ➡ (캔슬)스턴건 헤드 배트 ➡ 플래시 촙(강) ➡ 파워 봄
- [구석 한정] 플라잉 크로스 촙(공중 히트) or 앉아 강P(1히트) ➡ 중P ➡ 에어 니(EX)
- 플래시 촙(중, 강) ➡ 파워 봄 or 하이퍼 봄
- 슬래시 엘보 ➡ 부메랑 레이드



▲우~~~~~



◀통쾌한 일격!



▼흉내내다가 팔이 부러질 수도 있으므로 주의

엔딩

(9스테이지 류와 싸우기 전)

알렉스: *도복에 머리띠…. 네가 류인가? 네가 그 소문의 남자인지 아닌지는 내가 시험해주지.*

류: *음… 꽤 좋은 눈을 갖고 있군. 사양할 필요 없다. 처음부터 전력을 다해 덤벼라!*

(길을 이긴 후)

알렉스: *쿳! 설마 한 대도 때릴 수도 없을 줄은…. 생각 이상의 강함이다.*

알렉스: *캠프의 약속을 어겨서 미안하다. 패트에게는 미안하다고 말해줘. …나도 어쩔 수 없다고 생각하고 있다. 지금은 '그 남자와 만나서 싸우고 싶다' 이외엔 머릿속에 없다. 한동안 떠나도록 하지…. 또 만나자 톰.*

톰: *(…그녀석도 찾아내버린 건가. 드디어 너에게 있어 내가 역부족이 되었다는 것이군. 돌아오면 확실하게 해주지. …강해져서 돌아와라!)*

패트: *아빠~! 알렉은? 일어났어요? 호수가에 텐트를 치는 건 알렉이 도와줘야 해요. 네? 아빠!*



류: *어떻게 된거냐! 그것이 끝인가!*



알렉스: *후후… 설마! 이제부터가 진짜라고. 간다!*



윤



특수기	
뇌격축	공중에서 ↘ + K (백점프는 불가능)
선풍각	→ + 중K
타개	→ + 강P

필살기		
이름	커맨드	비고
철산고	→↓↘ + P	EX
절초보법	↓↘→ + P	EX
이상각	→↓↘ + K	EX
호박자	↓↙← + P	PPP로 사용하면 페인트
전방전신	→↘↓↙← + K	잡기

슈퍼아츠			
	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	양포	↓↘→↓↘→ + P	1
Ⅱ	창뢰연격	↓↘→↓↘→ + P	3
Ⅲ	환영진	↓↘→↓↘→ + P	1

타겟콤보

전방점프 약P ➡ → + 강P
앉아 중P ➡ 앉아 강P
앉아 강K ➡ 강K
근접 약P ➡ 약K ➡ 중P
중P ➡ 강P ➡ ← + 강P

중킥이 바뀌었다. 전작의 중킥은 근접하지 않으면 나가지 않는데, 새로운 중킥도 대공기로 사용하기에는 나쁘지 않으므로 견제기로 이용하자. 강킥이 판정이 좋고 리치가 길기 때문에, 끝에 걸린다는 느낌으로 사용하면 큰 효과를 거둘 수 있다. 그 외에는 앉아 중펀치가 견제기로 좋다. 실용적인 타겟콤보가 많으므로 이를 잘 활용하는 것이 승리의 지름길. 전작과 크게 달라진 것은 중킥, 앉아 강킥, 천궁퇴밖에 없으므로 전작에서 윤을 플레이했다면 어렵지 않게 사용할 수 있다.

필살기

전작과의 차이점은 역시 천궁퇴 대신 이상각이 생겼다는 것. 어차피 주로 사용하는 연속기는 철산고나 절초보법이 되므로 큰 차이는 없다. 절초보법은 돌진기로, 막히면 반격당하지만 가끔씩 찔러보는 정도로 사용하면 좋다. 철산고는 잘 맞지는 않지만 중이나 강으로 맞추면 상대가 공중에 뜨므로 절초보법을 사용할 준비를 해두자. 호박자는 상대의 장풍계 공격을 무효화하지만 그것을 노리고 쓸 필요는 전혀 없다. 페인트를 이용해 잡기나 선풍각을 사용하는 것이 좋다. 전방전신 후에는 약간 앞으로 전진해 중P ➡ 강P ➡ ← + 강P나 앉아 중킥 ➡ 절초보법을 사용하자. 어느 것이나 기본잡기와 큰 위력차이는 없다.

슈퍼아츠

위력면에서는 양포를 따라올 것이 없다. 상대를 띄워 추격타도 넣을 수 있으므로 역시 최강은 양포. 공중에서 맞춰도 끝까지 히트하는 것이 장점이지만, 대신 한 번밖에 쓸 수 없다는 단점이 있다. 창뢰연격은 게이지가 넉넉해 EX필살기를 사용하기 좋지만, 창뢰연격 자체는 발동시 약간의 무적시간이 있을 뿐 그 외에는 양포에 비해 좋은 점이 없다. 양포를 선택했다면 양포를 중심으로 철산고를 맞추는 방향으로, 창뢰연격을 선택했다면 EX필살기들을 중심으로 싸우자. 환영진은 일정 시간동안 통상기들의 발동이 빨라지고 필살기들이 다단히트하는 것으로, 평소보다 상대방이 위축된 플레이를 전개할 수밖에 없으므로, 몰아붙이는 타입이라면 환영진을 사용하자.

연속기

- 약P ➡ 약K ➡ 중P ➡ 철산고(약) or 절초보법(강) ➡ (철산고일 경우) 양포 or 창뢰연격
- 이상각(EX) ➡ 절초보법(강)
- 중P ➡ 강P ➡ ← + 강P ➡ 양포
- 양포 ➡ 철산고(중, 구석은 약) ➡ 절초보법(강)
- 앉아 중K ➡ 절초보법 or 창뢰연격
- 약P ➡ 약K ➡ 중P ➡ 환영진 ➡ 중P ➡ 원거리 강P ➡ 철산고(강) ×2 ➡ 절초보법(중) ➡ (화면 구석) 호박자 ➡ 선풍각 ➡ 원거리 강P ➡ 철산고(강) ➡ 환영진 종료 ➡ 철산고(중) ➡ 타개 ➡ 약K(맞지 않음) ➡ 절초보법(약)



▲타개…. 그러면 철산고, 다음에는 호박자?

엔딩

(길과 싸우기 전)

윤: *너인가? 길이라는 녀석이, 지금 세상에 세계정복 따위를 한다고 잠꼬대를 하다니, 잠이 너무 지나치군.*

길: *…젊은이라고 하는 것은 무모한 것. 자네들에게 해를 끼칠 생각은 털끝만큼도 없다. 그러나 생각해주길 바라네…. 우리들에게 있어 최선의 선택이 무엇인지를. 자네라면 알겠지? 나에게 모든 것을 맡기는 것이 답이라는 것을….*

윤: *아아, 잔소리는 이제 그만 둬! 주먹으로 결정짓자!*

(길을 이긴 후)

길: *멋진 싸움이었다! 선전에 경의를 표하며 그 마음을 자네들에게 맡기도록 하지. 나의 계획에서의 충분한 배려로 최대한의 권리를 주는 것이다.*

윤: *바보 자식! 나는 그 계획 자체를 그만두라고 말하는 거야! 이상의 사회라고? 잠꼬대 같은 소리 그만 둬!!*

길: *나는 더욱더 합리적이고 이상적인 방안을 제시하고 있는 것이다. 물론 강제는 아니야. 고르는 것은 자네들의 의사이다. 다만… 그렇게 오래 남은 것도 아니다. 우리들에게 원시시대부터 내려온 2개의 힘…. 생과 사, 생산과 파괴, 사랑과 증오…. 인간이 여러 가지로 부르고 있는 그 밸런스는 가까운 미래에 붕괴한다! 도망갈 수 없는 비극에서 살아남기 위해 나는 '두 힘의 공생'을 부르짖고있는 것이다. 하하하하! 새로운 흥미가 생겼군. '파이터'라고 하는 종족이 어느 정도의 파멸의 어둠을 낳는가 즐기도록 하지!*

(그리고 사라지는 길)

양: *형, 뭔가 나쁜 예감이 드는데? 신경 쓰여… 그 놈이 했던 말.*

윤: *어이, 정신차려 양! 마을의 리더는 우리들이라고? 저런 신인 척 하며 설교하는 놈이 원하는 대로 놔둘까 보냐! 마을에 돌아가자! 꿈을 이루자고!*







양



특수기	
뇌격축	공중에서 ↘ + K (백점프는 불가능)
선풍각	→ + 중K
구수	→ + 강P

필살기		
이름	커맨드	비고
당랑참	↓↘→ + P (3회까지)	EX (5회까지)
천궁퇴	↓↘→ + K	EX
백호쌍장타	↓↙← + P	PPP로 사용하면 페인트
전방전신	→↘↓↙← + K	잡기
쾌포	→↓↘ + K	이동기

슈퍼아츠			
	이름	커맨드	게이지 수
I	뇌진마파권	↓↘→↓↘→ + P	1
II	전신천궁퇴	↓↘→↓↘→ + K	2
III	성영원무	↓↘→↓↘→ + P	1

타겟콤보
전방점프 중K ➡ ↘ + 중K
약K ➡ 중K ➡ 강K
중P ➡ 강P ➡ ← + 강P

2nd보다 더 차이가 심해진 윤, 양 형제. 고성능의 견제기였던 강킥이 변화되어 견제기로는 중킥과 앉아 중킥을 주로 사용해야 한다. 약킥 ➡ 중킥 ➡ 강킥의 타겟콤보는 속도가 매우 빠르므로 자주 사용하고, 앉아 중킥에서 당랑참으로 이어지는 연속기를 중심으로 공격해나가자. 뇌격축은 맞춰도 연속기로 잇는 것이 어려우므로 일부러 빗맞춘 후 잡기를 사용하는 등의 페인트 공격으로 이용하는 것이 좋다. 백대시와 쾌포를 적절히 이용해 거리조절을 하며 앉아 강킥, 선풍각, 뇌격축 등으로 상대를 혼란시키는 것이 효과적.

필살기

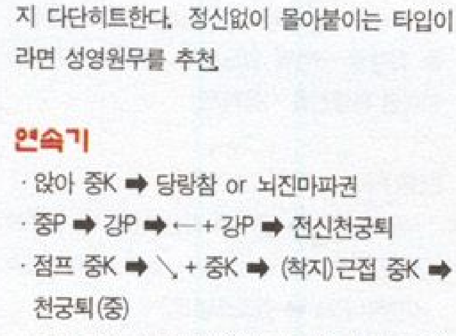
연속기로는 당랑참. 중공격 후 무난히 들어가며 첫 번째 공격이 방어되어도 경직시간이 짧아 반격당하지 않는다. 천궁퇴는 상대의 장풍계 공격을 피할 수 있다는 것 외엔 그다지 장점이 없는데, 막히면 죽음이라는 생각으로 써야 할 정도. 백호쌍장타는 윤의 호박자에 비해 범위가 약간 넓다(대신 타겟콤보가 좁다). 그 외엔 윤과 동일하며, 맞춘다면 전신천궁퇴로 이어주자. 전방전신 후에는 앉아 중킥 ➡ 당랑참(강)의 연속기가 효과적으로, 기본잡기보다 강하므로 기회가 되면 이쪽을 사용하는 것이 좋다. 쾌포는 이동기로, 상대를 뚫고 지나가기도 하므로 현란한 움직임을 위해 사용하게 된다. 하지만 이동 중에 잡힐 수도 있으므로 주의하도록.

슈퍼아츠

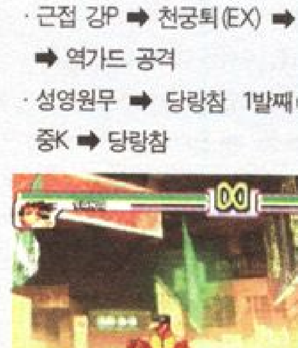
파워는 뇌진마파권이 가장 강력하다. 하지만 게이지가 1개밖에 안 되는데다가 공중에서는 제대로 히트되지 않는다는 단점이 있다. 연속기에 있어서는 전신천궁퇴가 좋지만, 전신천궁퇴가 전작에 비해 느려져서 말도 안 되는 연속기들을 사용하는 것은 불가능. 그래도 뇌진마파권보다는 콤보로 사용하기 좋으며 여전히 빠르고 2번 사용할 수 있으므로 전체적으로 전신천궁퇴가 낫다. 물론 실패하면 죽음 뿐…. 뇌진마파권은 반격 받는 일은 없으므로 잘 생각해 사용하자. 성영원무는 윤과는 달리 게이지가 매우 길어 쉽게 사용할 수 없는 대신 통상기까지 다단히트한다. 정신없이 몰아붙이는 타입이라면 성영원무를 추천.

연속기

- 앉아 중K ➡ 당랑참 or 뇌진마파권
- 중P ➡ 강P ➡ ← + 강P ➡ 전신천궁퇴
- 점프 중K ➡ ↘ + 중K ➡ (착지)근접 중K ➡ 천궁퇴(중)
- 근접 강P ➡ 천궁퇴(EX) ➡ 약P ➡ 쾌포(약) ➡ 역가드 공격
- 성영원무 ➡ 당랑참 1발째(약)×8 ➡ 앉아 중K ➡ 당랑참



▲어디로?



◀전작과는 다르다. 전작과는



▲모션이 바뀐 당랑참

엔딩

(9스테이지 윤과 싸우기 전)

윤: *…너도 상당히 방해되는군. '어느 쪽이 강한가' 따위 지금 여기서 결정해도 의미가 없어.*

양: *아아, 알고 있어. 단지 최근 몇 주일 동안의 레벨업을 당장 형에게 보여주고 싶을 뿐이야.*

윤: *그렇게까지 말한다면 거절할 수도 없군. 여기서 '넘을 수 없는 벽'이라는 것을 알게 해주지!*

(길을 이긴 후)

호이메이: *형제싸움도 적당히 그만해 둬! 너희들은 언제나 이래! 뭐가 '마을을 위해'야! 몇 주간이나 떠나서 걱정하게 해놓고 돌아왔다고 생각했더니 또 싸워! 어느 쪽이 크게 다치기라도 하면!?*

윤: *이 여자가…. 이쪽의 수고도 좀 생각해 줘! 우리들이 싸우지 않으면 이 마을에 큰 일이 난다고. 너희 가게의 맛없는 요리를 팔 수 없게 되도 몰라!*

호이메이: *무·엇·이 맛없다고!?*

양: *아아… 역시 호이메이는 형을… 당할 수 없군….*

샤오메이: *언니는 진짜 서툴러. 걱정하는 것조차도 제대로 할 수 없으면서 고집부리고…. 둘이 돌아올 때까지 밥도 제대로 못 먹었어.*

양: *샤오메이….*



샤오메이: *마을도 소중하지만 오빠들은 더 소중하니까. 그러니까 무리하지 말아줘! 응?*



양: *응, 알았어. 걱정하게 해서 미안해.*

샤오메이: *(나도… 언니한테는 질 수 없으니까. 용기를 내야지!)*



류



특수기

쇄골깨기	→ + 중P
구미부수기	→ + 강P

필살기

이름	커맨드	비고
파동권	↓↘→ + P	EX
승룡권	→↓↘ + P	EX
용권선풍각	↓↙← + K	EX, 공중 가능
상단차기	←↙↓↘→ + K	EX

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	진공파동권	↓↘→↓↘→ + P	2
Ⅱ	진 · 승룡권	↓↘→↓↘→ + P	1
Ⅲ	전인파동권	↓↘→↓↘→ + P (모음)	1

타겟콤보

원거리 강P ➡ 강K

스트리트 파이터라면 언제나 등장하는 류. 전작과의 큰 차이는 없다. 견제기로는 강킥, 중킥, 앉아 중킥 등이 있으며, 그 밖의 통상기들도 나쁜 것이 하나도 없을 정도. 그렇다고 해도 빠른 공격이 없어서 상대를 몰아붙이는 것도 잘 되지 않는다. 게다가 백대시가 짧아서 대시로 거리 조절하는 것도 힘들고…. 간간이 블로킹을 사용하며 쇄골깨기 등으로 공격하자.

필살기

여전히 같은 필살기들…. 스트리트 파이터가 지겹다는 것의 주원인은 바로 류 때문이 아닐까…. Ⅲ에서는 블로킹 때문에 파동권의 가치가 약간 떨어졌다. 파동권은 연속기로나 사용하는 것이 좋다. 승룡권은 예전과 달리 가끔 같이 맞는 경우가 있기 때문에 역시 남발은 좋지 않다. 용권선풍각은 연속기로 사용할 때 가장 강력하지만, 상대가 앉아있다면 맞지 않는다. 하지만 EX로 사용하면 연속기로 문제없이 들어가므로 알아두자. 상단차기는 연속기용으로, 평소에는 막히면 반격당하므로 사용하지 않는 것이 좋다. 상단차기는 EX로 사용하면 후속타를 넣을 수 있다.

슈퍼아츠

여전히 같은 진공파동권. 연속블로킹 연습에 가장 좋은 슈퍼아츠. 하지만 대체적으로 반격 받지 않기 때문에 무난히 사용할 수 있다는 장점이 있다. EX필살기도 사용하기 좋다. 진 · 승룡권은 굉장한 파워를 자랑하지만 클린히트하지 않으면 제 위력을 발휘하지 못한다. 하지만 자체로도 엄청난 파워인데 후속타까지 넣을 수 있으므로 일발역전을 노린다면 이것을 사용하자. 전인파동권은 모을수록 강해지는데, 끝까지 모으면 상대를 바로 스턴상태로 만들 수가 있다. 게다가 방어도 불가능. 하지만 모으는데 시간이 오래 걸린다는 것과 방어가 불가능하지만 블로킹은 가능하다는 치명적인 결점이 있다. 그다지 사용되지는 않지만 가끔씩 의외의 효과를 발휘할지도….

연속기

- 점프 강P ➡ 강P ➡ 전인파동권(약간 모음) or 용권선풍각(강) or 상단차기(중)
- 강P ➡ 승룡권 ➡ 진 · 승룡권 ➡ 대시 강K
- 강P ➡ 상단차기(EX) ➡ 승룡권
- 〔구석한정, 캐릭터한정〕 근접 중K ➡ 용권선풍각(EX) ➡ 승룡권(강)
- 〔구석한정, 캐릭터한정〕 앉아 중K ➡ 용권선풍각(EX) ➡ 진공파동권 ➡ 용권선풍각(강)



▲사실은 무릎공격일지도



▲누가 기다려주나?



▲진공용권선풍각?



▲언제나 같은 파동권

엔딩

(9스테이지 켄과 싸우기 전)

켄: *잘도 싫증내지 않는군, 너는.*

류: *훗, 마찬가지잖아.*

켄: *뭐, 언제나처럼 가볍게 할 테니까 각오해.*

류: *잘도 말하는군…. 별은 아직 내 쪽이 위니까, 너야말로 간단히 쓰러지지 마.*

(길을 이긴 후)

류: *'진정한 격투가란? 무엇 때문에 강해지는가? 승리의 앞에는 무엇이 보이는가?' 젊었을 때는 이런 의문이 생겨 하루종일 머릿속에서 떠나지 않았다…. 있는 그대로를 받아들이면 되는 것인가, 아니면 고뇌의 끝에 깨닫게 될 것인가.*

류: *! (떨어지는 나뭇잎을 쥐는 류) 훗…. 아직이군. 지금의 나는 떨어지는 잎사귀의 행방도 알 수 없어. 강자를 만나 이 팔이 남아있는 한…, 손가락 하나에도 힘이 들어 가는 한…, 싸울 뿐이다!*







켄



특수기	
앞차기	→ + 중K
번개 발꿈치찍기	← + 중K or 중K 누르고있음
자전	→ + 강K
	(누르고있으면 공격판정 없음)

필살기		
이름	커맨드	비고
파동권	↓↘→ + P	EX
승룡권	→↓↘ + P	EX
용권선풍각	↓↙← + K	EX, 공중 가능

슈퍼아츠			
	이름	커맨드	게이지 수
I	승룡열파	↓↘→↓↘→ + P	2
II	신룡권	↓↘→↓↘→ + K	1
III	질풍신뇌각	↓↘→↓↘→ + K	3

타겟콤보
근접 중P ➡ 강P

류에 비해 킥계열의 특수기가 많은 켄. 자전의 페인트와 강킥, 중킥, 중펀치 등으로 견제를 하는 것이 효과적. 특수기들의 중단판정을 적극 활용하자. 유일한 타겟콤보는 매우 강한 연속기로 이어지므로 근접했을 때에는 꼭 사용해야 한다. 대공기로도 사용할 수 있는 중킥은 레버중립으로만 사용할 수 있으므로 레버중립을 꼭 익혀두자.

필살기

류와 다를 바가 없는 녀석…. 언제나와 마찬가지로 승룡권의 범위가 넓다. 류와는 달리 용권선풍각이 다단히트이기 때문에 상대를 빨리 스턴상태로 만들 수 있다는 것이 장점. 그 밖의 사항은 류와 동일하며, 역시 파동권은 찔러보기 용으로 사용된다.

슈퍼아츠

어느 것도 막힌다면 반격만이 기다리고 있을 뿐이다. 파워는 게이지의 수에 비례, 선택은 자유. 하지만 어차피 반격받을 것이라면 파워가 센 신룡권이 낫지 않을까? 신룡권은 대공기로도 사용하기 좋으며, 상대를 끌어들이므로 한 번만 맞추면 나머지는 거의 다 맞출 수 있다. 신룡권은 연타를 하면 강해지므로 맞춘다면 혼이 실린 연타를 하자. EX필살기를 사용한다면 질풍신뇌각이 좋으며, 승룡열파는 가끔 중간에 방어당하는 경우가 있어 좋지 않다.

연속기

· 중P ➡ 강P ➡ 승룡권(약) or 슈퍼아츠
· 앉아 중K ➡ 용권선풍각(EX) or 슈퍼아츠



▲혼이 실린 연타!


▲불타는 주먹!


▲자전 페인트 후에는 잡기를 이용하자


▲별로 센 것은 아니다

· 번개 발꿈치찍기 ➡ (앉아서 맞을 경우) 질풍신뇌각
· 강P ➡ 승룡권(강) ➡ 슈퍼아츠

엔딩

(9스테이지 유리안과 싸우기 전)

켄: *괜찮은 파이터의 얼굴을 하고 있군, 너.*

유리안: *여흥에 참여하게 해주는 것만으로도 고맙게 생각해라.*

켄: *아무리 여유가 있다고 해도 여흥은 좀 심하다고….*

(길을 이긴 후)

켄: *간다!! 승~~~룡~~~권!!*

해설: *아아~~~앗!! 이래서는 일어날 수 없습니다!! 시합 종료~~~~!! 역시 강합니다! 켄 선수 우승 결정~~~!! 전 미국 배틀 토너먼트 사상 최초의 삼연패!! 가족과 친구들도 기뻐하고 있습니다!!*

켄: *핫핫핫핫! 어떠냐, 약속대로 30초로 KO다. 아 그래 숀, 이것을! 전 미국 제일의 트로피다. 이것이 갖고싶다고 말했었지?*

숀: *사, 사부! 그런 의미가 아니에요! 자신이 얻지 못하면 의미가 없어요!*

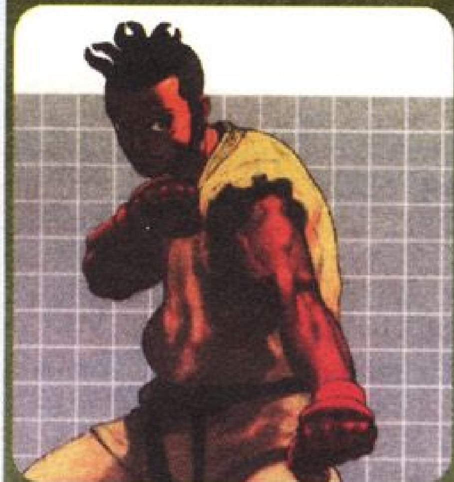
켄: *아, 그랬었군! 뭐 사소한 일은 신경 쓰지 마. 너도 예선정도는 파팟!하고 통과하지 못하면 이야기가 안 된다고. 뭐 내가 있으니 우승은 무리겠지만! 핫핫핫!*







숀



특수기

숀 박치기	→ + 강P
롤링 소밧트	→ + 강K

필살기

이름	커맨드	비고
숀 태클	←↙↓↘→ + P	EX, 누르고 있으면 공격
드래곤 스매시	→↓↘ + P	EX
토네이도	↓↙← + K	EX
류비각	↓↘→ + K	EX
앞구르기	↓↙← + P	이동기

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	하도버스트	↓↘→↓↘→ + P	3
Ⅱ	쇼류캐논	↓↘→↓↘→ + P (연타)	2
Ⅲ	하이퍼 토네이도	↓↘→↓↘→ + P	1

타겟콤보

근접 중P ➡ 강K
근접 강P ➡ → + 강P

강킥의 모션변화. 단지 이것만으로 약화되었다고 할 수 있을 정도로, 비록 각도는 비슷하다고 해도 약간 느려졌기 때문에 그다지 사용하기 좋은 것은 아니다. 대신 강펀치의 리치가 긴 것을 이용해 견제를 하자. 다만 특수기가 나가지 않도록 신경 써주어야 한다. 이 외에도 중킥과 중펀치도 견제기로 사용할 수 있으며, 앉아 강펀치를 대공기로 사용하면 좋다. 통상기의 상당수가 류, 켄과 비슷하므로 쉽게 익숙해질 수 있을 것이다.

필살기

어느 것 하나 믿을만한 것은 없다. 그렇다고 전부 버릴 것들은 아니므로 간간히 사용해주면 좋다. 숀 태클은 누르고있으면 공격하는데, 하단이므로 공격과 페인트를 적절히 섞어 사용하자. 드래곤 스매시는 승룡권계 필살기로, 앉아 강펀치로도 충분히 대공을 커버하므로 그렇게 쓸 기회가 많은 것은 아니다. 류비각은 중단이지만 매우 느려 그다지 쓰이지 않는데, 파워는 그런대로 높으므로 상대의 하단공격을 예측해 사용하자. 토네이도는 그냥은 맞추기가 힘들기 때문에 연속기 외에는 사용하지 않는 것이 좋다.

슈퍼아츠

가장 활용성이 높은 것은 하도버스트. 파워는 다른 것에 비해 약하지만, 3번 사용할 수 있는데다가 단 한발로 끝나기 때문에 공중, 지상을 따질 필요가 없다. 또한 하도버스트는 같이 맞는 것을 노리고 대공기로 사용할 수도 있다. 물론 상대가 하도버스트를 방어한다면… 뒤는 상상에 맡기겠다(다른 것이라고 안전한 것은 아니지만). 쇼류캐논은 공중에서 히트하면 위력이 약해지는 것이 단점. 하이퍼 토네이도는 파워는 강하지만 공중에서 히트하면 후속타가 맞지도 않고, 하이퍼 토네이도를 맞추는 것 자체도 매우 어려우므로 잘 사용되지 않는다. 하지만 무적시간이 있는 것을 이용해 기상공격 등으로 사용한다면 하도버스트에 꿀리지 않는 효용성을 기대할 수 있다.

연속기

- 근접 강K or 앉아 중K ➡ 토네이도(중, EX)
- 근접 강P ➡ 드래곤 스매시(강) ➡ 하도버스트
- 근접 강K ➡ 하이퍼 토네이도(캔슬하지 않아도 됨)
- 〔구석 한정, 캐릭터 한정〕 쇼류캐논 ➡ 근접 강K ➡ 쇼류캐논


▲통쾌한 일격!


▲K×F시리즈의 ×거한이 생각나는 것은…


▲보너스 게임?


▶이것이 숀을 약화시킨 것의 정체

엔딩

(9스테이지 켄과 싸우기 전)

켄: *약속대로…. 오늘이 기한이었지. 너만의 필살기, 자력으로 깨달은 전법…. 뭐든지 좋다. 나를 놀라게 해 봐라! 찬스가 있다면 공격을 해도 좋다. 뭐, '가능하다면'의 이야기이지만.*

숀: *…사부! 나는 이미 1년 전과는 다른 사람이에요! 오늘은 그 성과를 확실하게 보여드리죠!!*

(길을 이긴 후)

해설: *우승~~~~!! 드디어 숀 선수, 처음으로 토너먼트 제패를 달성!!*

숀: *해냈다… 드디어 해냈어! 난 미국 최고가 되었다!! 이걸로 사부에게 가까워졌어…. 아아, 꿈만 같아….*

켄: *…이! 어이! 숀!*

숀: *(………어…어라?)*

켄: *괜찮냐!? 좋아, 정신이 들었군. 아까웠어. 조금만 더 하면 예선돌파였는데, 수행이 부족한 거야. 다음엔 더 열심히 하라고. 그리고 걱정하지 마. 패배의 한은 나의 우승으로 풀어주지!*

숀: *…그렇게 쉽게 될 리가 없는 건가… 이, 이기고 싶어~~엇!!*







이부키



특수기

휘말아 차기	→ + 약K
양면	← + 중P
다른 휘말아 차기	← + 중K
머리 부수기	→ + 중K
사참	↘ + 중K
추이권	원거리 강P 중에 강P
범종차기	→ + 강K

필살기

이름	커맨드	비고
쿠나이	공중에서 ↓↘→ + P	EX
뇌타	→↘↓↙← + P	
목베기	←↙↓↘→ + P	EX
풍참	→↓↘ + K	EX
선	↓↙← + K 후 K	EX
비연	←↓↙ + K	EX
축지 넘기	→↓↘ + P	이동기
멀리 달리기	↓↘→ + K	이동기

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	하주작	공중에서 ↓↘→↓↘→ + P	3
Ⅱ	개통	↓↘→↓↘→ + P	1
Ⅲ	암시우	↓↘→↓↘→ + P	1

타겟콤보

- 전방점프 약P ➡ → + 강P
- 전방점프 약K ➡ → + 중K
- 점프 강P ➡ → + 중K
- ← + 중K ➡ → + 중K
- 근접 약P ➡ 중P(1히트째 캔슬) ➡ 강P
- 원거리 약P ➡ 중P ➡ → + 약K
- 약K ➡ 중K ➡ 강K
- 근접 강P ➡ 앉아 강K ➡ 강K
- 근접 약P ➡ 중P(2히트) ➡ 앉아 강K ➡ 강K

수많은 타겟콤보들…. 하지만 자세히 보면 겹치는 것들이 몇 개 보인다. 어쨌거나 이부키는 단발로는 큰 효과가 없는 통상기들이 많아 타겟콤보에 많이 의존해야 한다. 다행히도 타겟콤보 시작기들은 빨라서 사용하는데 불편함이 없다. 이부키는 고우키 다음으로 방어력이 낮으므로 맞지 않도록 주의해야 한다. 타겟콤보와 머리 부수기를 적절히 이용하는 것만이 살길이다. 퍼스널 액션이 히트하면 공격력이 올라가는 것을 활용하자(물론 막히면…).

필살기

자주 사용되는 필살기는 뇌타, 쿠나이, 선, 비연. 뇌타는 타격잡기로 거리가 매우 짧지만 막혀도 빈틈이 없고 판정이 좋아 단발로도 쓰기 좋으며, 연속기로 자주 사용된다. 쿠나이는 통상기에도 져버리는 약한 필살기이지만 견제기로는 매우 좋다. 또한 선 역시 견제기로 좋은데, 레버를 아래로 내리고 있으면 하단을 공격하므로 막힌다면 노릴 수 있다. 비연은 상대방의 공격을 점프로 회피하며 공격할 수 있는데 보통의 점프보다 빠르므로 상대의 공격을 예측해 사용하면 반격 받지 않고 안전하게 공격할 수 있다. 비연 후에는 쿠나이나 하주작을 사용할 수 있으므로 따라오는 상대를 공격하자. 축지넘기는 점프해서 상대의 뒤쪽으로 넘어가는데, 도중에 쿠나이나 하주작을 사용하면 반대쪽으로 공격하므로 가끔씩 써주면 잘 통한다. 이부키는 대시가 상대를 뚫고 지나가는데, 이것과 멀리 달리기를 적절히 이용해 상대를 혼란스럽해 해주자.

슈퍼아츠

파워라면 개통. 밀착해서 히트하면 특수한 모션이 나오며 엄청난 위력을 발휘한다. 하지만 막히면 반격이 기다리고 있으며 게이지 1개, 거기에 게이지도 매우 길다. 개통은 기상공격으로 사용하기에 좋은 슈퍼아츠. 하주작은 버튼을 연타하면 더 많이 공격하지만 그래도 개통에 비해 약하다. 게이지는 3개까지, 게다가 게이지도 짧은 편이라 자주 사용할 수 있다. 점프 중에 상대에게 허점이 보인다면 바로 사용할 수 있다. 하지만 총 20히트까지 가능한 것 중 실제로 맞출 수 있는 것은 15히트정도이므로 파워는 그다지 기대할 수 없다. 암시우는 3rd에서 새로 생긴 슈퍼아츠. 게이지는 1개뿐이지만 개통에 비해 짧아서 더 자주 사용할 수 있다. 그리고 암시우는 하단이므로 '앗!' 하는 순간 맞는 경우가 많은데다가 연속기로도 잘 사용된다. 파워는 하주작 20히트와 같지만 이 쪽이 더 제 위력을 내기 쉽다는 것도 장점.

연속기

- 앉아 강K ➡ 강K(근접 모션) ➡ 캔슬 하이점프 강P ➡ → + 중K
- 점프 약P ➡ → + 강P ➡ 개통
- 비연(약) ➡ 하주작
- → + 중K ➡ 암시우(약)
- 풍참(EX) ➡ 하주작
- 근접 약P ➡ 중P ➡ 강P ➡ 선 or 뇌타 or 풍참 ➡ (선일 경우) 개통



▲파워는 최고

엔딩

(9스테이지 오로와 싸우기 전)

이부키: 에~ 당신이 확실히 선인… 이었죠?

오로: 진짜 선인, 대선인이다. 무슨 용무지, 아가씨?

이부키: (…이런 할아버지라도 한편으로는 격투의 프로이구나)

이부키: 저… 죄송합니다만 지금 졸업과제 중이거든요. 당신을 5분 이내로 쓰러트리지 못하면 단위를 얻을 수 없는 것 같으니… 승부! 라는 것으로 부탁드려요!

오로: 호에~~! 역 헌팅이라고 생각했는데, 아쉽군.

(길을 이긴 후)

이부키: '사립 백일홍 대학'… 나도 이제는 대학생인가. 지금까지 수행만 했던 삶이었지만 이걸로 보통의 여자아이가 되는 거야. 새로운 만남, 캠퍼스러브…. 당연한 것이지만 기대돼.

선배: 아아, 너 귀여운데. 우리 서클에 들어오지 않을래? 굉장히 재미있다고!

이부키: 그로부터 나는 매일 같은 서클활동…. 멋진 선배와의 인내훈련, 수둔의 술, 연타기 …어라?

선배: 하하하하! 이부키군! 아직 수행이 부족하군! 그런 상태로는 머리가 날아가는 것도 모른다고! 인술연구라는 것은 즐겁군! 아하하하하하하!!

이부키: …

어라? 이럴 리가 없었…는…데?





엘레나



특수기

핸드스탠드 킥	→+중P
핸드스탠드 위프	→+중K
슬라이딩	↘+강K
라운드 아치	←+강K

필살기

이름	커맨드	비고
스크래치 호일	→↓↘+K	EX
라이노 혼	←↙↓↘→+K	EX
마렛트 스매시	→↘↓↙←+P	EX
스핀 사이즈	↓↙←+K	EX, 추가입력 가능
링크 스테일	←↓↙+K	EX

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	스피닝 비트	↓↘→↓↘→+K	3
Ⅱ	브레이브 댄스	↓↘→↓↘→+K	2
Ⅲ	힐링	↓↘→↓↘→+P	1

타겟콤보

점프 약P ➡ 중K
점프 중P ➡ 강P
중K ➡ 앉아 강P
강P ➡ 강K

더들리와는 반대로 모든 통상기가 킥이다. 그래서 비교적 리치가 긴데, 중킥, 강킥, 앉아 중펀치, 앉아 강펀치를 주로 사용하며 중단 특수기와 슬라이딩을 이용해 이지선다의 패턴으로 나가면 매우 강하다. 중단 특수기는 킥으로 사용하는 것이 더 빠르지만 파워는 더 약하며, 슬라이딩은 끝에 걸린다는 느낌으로 사용하는 것이 좋다. 주로 킥버튼은 아래쪽을, 펀치버튼은 위쪽을 공격하는데 이것은 공중에서도 마찬가지이므로 상대가 공중에 있다면 중P ➡ 강P의 타겟콤보를, 지상에 있다면 강킥을 사용하자.

필살기

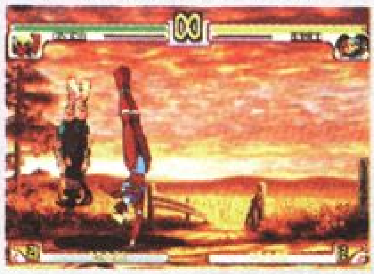
역시 대부분의 필살기를 킥버튼으로 사용한다. 그런 만큼 실수를 하기가 쉬우므로 정확하게 입력하는 연습을 해두자. 스크래치 호일은 '승룡권계' 필살기로 발생이 빨라 연속기로 사용하기에 좋다. 다단히트이기 때문에 같이 맞는다면 오히려 손해이므로 대공기는 앉아 강펀치를 이용하자. 라이노 혼은 돌진기로, 위력은 강하지만 거리를 잘 맞추지 않으면 반격 당하기 때문에 자주 사용하는 것은 좋지 않다. 마렛트 스매시는 하단 회피에 중단판정이 있고 반격 받지 않으니 견제기로 쓸 수 있다. 스핀 사이즈는 연속기로 연결되지 않지만(EX제외) 리치가 길어서 역시 견제기로 쓰면 적당하다. 링크스테일은 하단판정이 있지만 너무 느리므로 체력깎기로나 사용하자(연속기로 쓸 수 있는 약 링크스테일은 앉아 중킥보다 약하다). 물론 EX로 사용하면 빨라서 그냥 쓰기에도 좋고 연속기로도 이용가능.

슈퍼아츠

엘레나의 특징은 힐링. 자신의 체력을 회복하는 것으로, 전작에 비해 빨라져 지금은 그냥 써도 반격 받지 않을 정도의 속도가 되었다. 잡기 후에 사용하면 상대가 일어날 때 끝날 정도의 속도. 회복량도 꽤 높은 편이고 회복 중에 PPP를 누르면 중단할 수도 있어 실용성이 높은 슈퍼아츠. 대신 힐링을 사용할 경우 데미지가 큰 공격이 힘들다는 단점이 있다. 나머지 두 개는 어느 것이나 발동이 빨라 기상공격으로도 좋으며 게이지가 많아 EX필살기를 쓰기에도 좋다. 세 개 모두 상당히 실용성이 있어 어느 것을 선택할지 고민하게 된다. 역시 자신의 선택에 달린 것이다….

연속기

- 앉아 중P ➡ 스크래치 호일 or 스핀 사이즈(EX) or 슈퍼아츠 ➡ (스핀사이즈인 경우) 점프 중P ➡ 강P(타겟콤보)
- 〔윤, 양, 오로, 엘레나, 이부키 제외(구석에서는 이부키만)〕 앉아 중P ➡ 스핀 사이즈(EX) ➡ 라이노 혼(EX) ➡ 스크래치 호일
- 강P ➡ 강K ➡ 스피닝 비트(캔슬하지 않아도 됨)
- 마렛트 스매시(강) ➡ 스피닝 비트 or 브레이브 댄스(캔슬하지 않아도 됨)



◀이 건 도발 수준이군



▲회복량도 매우 높다



▲빨라서 행복한(?) 기술

엔딩

(9스테이지 마코토와 싸우기 전)

마코토: *뭐야, 너! 그렇게 혼자 웃고 있으면 기분 나쁘잖아! 어쨌건 승부다! 어떻게 되도 몰라!*

엘레나: *난 너하고 친구가 되고 싶어, 그것을 위해 싸우는 거야! 함께 즐겨보자고!*

마코토: *치, 친구?? 뭔가 이상한 녀석이군!*

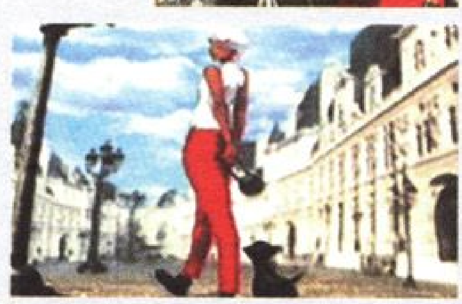
(길을 이긴 후)

「—— 친구 나루에게 ——」

잘 지내고 있니? 나는 굉장히 잘 지내. 프랑스는 얼마 전에 수확제가 끝나서 조금 아쉬워. 이렇게 혼자 차를 마시고 있으면 즐거웠던 일본의 여름이 떠올라. 유카타를 입고 갔던 여름축제, 밤하늘에 가득한 불꽃놀이, 나한테는 전부가 처음 겪는 경험이라 격투보다 두근두근할 정도야. 다음에는 고향의 대초원에 나루들을 초대하고 싶어. 나의 가족들도 반드시 모두가 마음에 들 거야. 다음에 만나는 것은 겨울방학일까? 모두들 이제부터 수험공부를 하겠구나. 건강에 주의해. 그럼 다음에 만나자!

엘레나: *자, 그럼! 나도 공부해야지, 힘내자!*





더들리



특수기	
슬리핑 잽	→ + 약P
스토막 블로우	→ + 중P
레버 블로우	→ + 중K
스텝 스트레이트	→ + 강P
다트 샷	→ + 강K

필살기

이름	커맨드	비고
제트 어퍼	→ ↓ ↘ + P	EX
머신건 블로우	← ↙ ↓ ↘ → + P	EX
크로스 카운터	→ ↘ ↓ ↙ ← + P	EX, 반격기
쇼트 스윙 블로우	→ ↘ ↓ ↙ ← + K	EX
더킹 스트레이트	← ↙ ↓ ↘ → + K 후 P	
더킹 어퍼	← ↙ ↓ ↘ → + K 후 K	

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	로켓트 어퍼	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P	2
Ⅱ	롤링선더	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P (연타)	1
Ⅲ	코크스크류 블로우	↓ ↘ → ↓ ↘ → + P	3

타겟콤보

- 앉아 약K ➡ 중K
- → + 약P ➡ 중P
- → + 강K ➡ 중K
- 약P ➡ 중P ➡ 중K
- 앉아 약K ➡ 앉아 중P ➡ 앉아 강P
- 중K ➡ 강K ➡ 강P
- 중P (→ + 중K) ➡ 중K ➡ 강P
- 약K ➡ 중K ➡ 중P ➡ 강P

이부키와 맞먹는 타겟콤보…. 타겟콤보만으로 충분히 버틸 수 있는 캐릭터로, 실제로 필살기들이 그렇게 좋지는 않기 때문에 거의 통상기만으로 싸워야 한다. 하지만 통상기들이 매우 강력하고 판정이 좋아 그다지 걱정할 것은 없다. 대시속도는 보통, 점프는 낮은 편으로 점프공격으로는 강펀치와(대공) 강킥을(지상) 사용하면 좋다. 앉아 강킥이 상대를 띄우는 성질이 있으므로 자주 사용하자. 리치도 긴 편이다. 견제는 중펀치, 강펀치, 앉아 중펀치, 앉아 강펀치 정도로 사용하면 된다.

필살기

제트 어퍼는 승룡권계 필살기로, 역시 대공기로 사용할 수 있으며, 스턴치가 매우 높다. 머신건 블로우는 먼 거리에서 갑자기 공격할 수 있지만 대체적으로 블로킹이 쉽고 빠르지 않기 때문에 그다지 좋다고 볼 수는 없다. 더킹 스트레이트와 어퍼는 대시 대신 접근하다가 갑자기 공격하는 용도로 사용하면 효과를 볼 수 있는 필살기. 하지만 대시중 공격받지 않도록 주의해야 한다. 크로스 카운터는 반격기이지만 '맞고 나서' 반격하므로 파워가 강한 Q나 휴고 등에게는 그다지 효과가 없다. 쇼트 스윙 블로우는 연속기로는 사용할 수 없지만 딜레이가 없고 스턴치가 높으므로 일부러 노리고 사용해도 좋다. 하지만 너무 많이 사용하면 상대가 알아채기 쉽다. 그래도 특별히 반격 받는 것은 아니므로 걱정할 필요는 없다.

슈퍼아츠

게이지에 반비례하는 위력. 모두 발동이 빨라 기상공격으로 사용하기에도 좋다. 코크스크류 블로우의 경우 위력은 낮지만 막혀도 반격받지 않는다는 점이 최고의 장점으로, 총 5히트 중 최초의 히트가 가장 강하다. 로켓트 어퍼는 반격 받는 것이 큰 단점. 결국 코크스크류나 롤링선더냐의 문제인가…. 롤링선더는 화면 구석에서 히트할 경우 후속타도 넣을 수 있다.

연속기

- 점프 강K ➡ 강K ➡ 제트 어퍼 ➡ 로켓트 어퍼
- 앉아 강K ➡ 더킹 어퍼(중)
- (구석 한정, 캐릭터 한정) 앉아 강K ×4 ➡ 더킹 어퍼(중) ➡ 로켓트 어퍼 or 코크스크류 블로우
- 쇼트 스윙 블로우 ➡ 슈퍼아츠
- 강K ➡ 더킹 어퍼(대시만) ➡ 슈퍼아츠
- 강K ➡ 머신건 블로우(EX) ➡ 머신건 블로우(약) ➡ 더킹 어퍼(중)



▲저 엄청난 얼굴을 좀 보라!



▲그는 표정관리의 일인자?

- 다트 샷(앉아서 히트) ➡ 로켓트 어퍼 or 코크스크류 블로우
- 스텝 스트레이트 ➡ 롤링선더

엔딩

(9스테이지 류와의 싸움 전)

더들리: *자네가 그 유명한 사무라이 파이터인가?*

류: *기묘한 우연이군. 나도 당신을 찾고있었다고. 영국 제일의 퍼펙트 복서, 당장 한판 붙어보고 싶다!*

더들리: *…후후후. 마음에 들었다! 신사와 같은 태도, 그 눈빛. 즐거운 오후가 될 것 같군!*

(길을 이긴 후)

더들리: *'센트스위잔'의 가련함, '아브라함더비'의 좋은 향기, '딘티베스'의 기품, '엉클월터'의 풍격….*

더들리: *아버지…. 아버지께서 남겨주신 이 로즈가든은 오늘도 변함없는 아름다움으로 제 마음을 적셔주고 있습니다.*

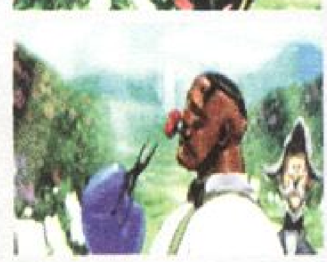
집사: *더들리님…. 슬슬 시간이….*

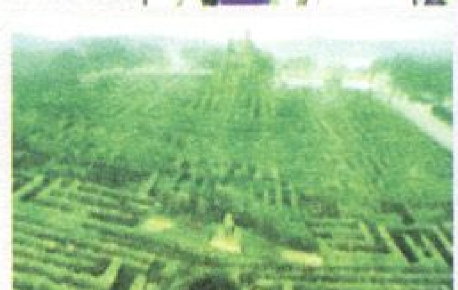
더들리: *그런가. 오늘밤은 중요한 왕실 어전 시합의 날이었지. 시합은 몇 시부터였지?*

집사: *밤 8시부터입니다.*

더들리: *뭐라고!? … 앞으로 5시간밖에 없지 않은가! 빨리 집으로 돌아가자!*







오로



특수기

팔꿈치 돌리기	→ + 중P
2단 점프	점프중 ↘ or ↑ or ↗

필살기

이름	커맨드	비고
일륜장	← (Hold) → + P	EX
귀 안마	↓ (Hold) ↑ + P	EX
인간기둥 건너기	↓↘→ + K	EX, 공중 가능
인왕력	→↘↓↙← + P	

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	귀신력	↓↘→↓↘→ + P 후 P	1
Ⅰ	귀신추	↓↘→↓↘→ + PP	MAX상태에서 사용
Ⅱ	야행귀	↓↘→↓↘→ + P	3
Ⅱ	야행대귀	↓↘→↓↘→ + PP	MAX상태에서 사용
Ⅲ	천구석	↓↘→↓↘→ + P	1
Ⅲ	천구난석	↓↘→↓↘→ + PP	MAX상태에서 사용

타겟콤보

근접 약K ➡ 중K

'위대한 대선인' 오로. 하지만 어딜 봐도 방사능에 오염되었다거나… 그런 것으로밖에 보이지 않는데…. 어쨌거나 오로는 보기와는 달리 통상기들이 매우 강하다. 리치가 매우 길며 판정도 좋은 편으로, 견제로는 중킥과 앉아 중펀치, 앉아 강펀치를 주로 사용하자. 중킥은 약간의 하단회피가 가능하며, 앉아 강펀치는 각도에 따라 대공기로도 이용할 수 있다. 또한 오로는 대시가 매우 빨라 거리조절을 쉽게 할 수 있다. 대시를 이용해 접근해 견제를 하다가 도망 등의 전법으로 싸우자.

필살기

일륜장은 장풍계의 필살기로 중이나 강으로 사용할 경우 위쪽으로 발사한다. 모으기 계열이라 사용하기 힘든 면이 있지만, 상대의 점프를 예측하고 위쪽으로 공격하면 효과만점. 귀 안마는 대공기로 사용하면 좋다. 먼 곳은 앉아 강펀치, 가까운 곳은 귀 안마로 공격하는 것이다.

인왕력은 타격잡기로, 연속기로 사용하기에 좋으며 그냥 찔러보기 용으로 사용해도 좋다. 인간기둥 건너기는 거리를 잘 맞추면 역가드를 노릴 수 있다는 것이 장점이지만 맞추기가 매우 어렵다.

슈퍼아츠

오로의 슈퍼아츠는 각각 MAX상태에서 사용할 수 있는 것들이 있다. 귀신력은 일정 시간 동안 강펀치가 잡기로 변하는 것으로, 방어할 수 없으며 한 번 맞춰도 다시 기회가 있다. 귀신추는 뛰어들어서 잡는데, 역시 방어는 불가능. 귀신력보다 위력은 세지만 실패하면 게이지가 전부 날아간다. 야행귀는 에너지 덩어리(?)를 발사하는데, 이것과 같이 이동해 공격할 수 있다. 사용 후에는 상대방이 위축될 수밖에 없으므로 게임을 자신의 페이스로 만드는 데에 사용하자. 야행대귀는 게이지 3개를 한꺼번에 쓴다. 대신 위력은 매우 강력해 모든 캐릭터의 슈퍼아츠 중에서 최고. 총 12히트인데, 거리를 조절한 후 상대의 허점을 노려 사용해야 한다. 천구석은 바위나 콘크리트 덩어리 등의 물체를 3개 불러와 같이 공격해 통상기에 추가 데미지를 줄 수 있다. 천구난석은 천구석의 강화판으로 총 5개를 불러내는 대신 시간이 더 짧다.

연속기

- [근접 중P ⇨ 인간기둥 건너기(중)] ×2 ➡ 근접 중P ➡ 캔슬 하이점프 강K or [귀신력 ⇨ 점프 강P]
- 중K or 앉아 중K ➡ 인왕력 or 귀 안마
- 앉아 강P ➡ 귀신추
- [근접 중P ⇨ 인간기둥 건너기(중)] ×2 ➡ 근접 중P ➡ 천구난석 ➡ [중K ⇨ 점프 강K] ×3 ➡ [근접 중P ⇨ 인간기둥 건너기(중)] ×2 ➡ 근접 중P ➡ 캔슬 하이점프 강K

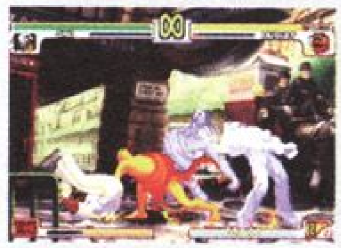




▲위대한 대선인 이곳에 잠들다

◀엄청난 공격





▲도대체 저것들은 무엇이란 말이냐

◀힘 좋은 노인 오로

엔딩

(9스테이지 고우키와 싸우기 전)

오로: *奘奘! 이건 대단한 '기'로군! 그것이 살의의 뭐라고 하는 그것인가? 젊은이치고는 훌륭하군.*

고우키: *…소문으로 듣던 선인인가. 입놀림이 지나치면 몸에 좋지 않다.*

오로: *권의 길이라는 것은 상당히 힘든 것인데 그렇게 간단히 극에 달해버리면 곤란하지. 어디, 한 번 내가 시험해볼까!*

(길을 이긴 후)

오로: *효효효… 이렇게 진정한 수행을 하는 것도 50년 만이군. 그 애송이와 만나서 옛날의 피가 끓어오르는 것 같아. 그 녀석은 재미있는 남자야…. 얼마동안은 물러설 수 없게 되었어!*

류: *응? 지금 어떤 기묘한 할아버지의 목소리가 들린 것 같은…? 기분 탓인가….*

오로: *그 녀석이라면 지금도 수행을 하고 있을 테니까. 양손을 사용해 상대해 줬더라면 좋았을까. 뭐 15년이나 지났으니 어디에 있는지… 자, 조금 쉬어볼까~*







네크로



특수기	
드릴 킥	공중에서 ↓ + K
엘보 캐논	↙ + 강P

필살기		
이름	커맨드	비고
전자 블래스트	→↓↘ + P (연타)	
스네이크 팡	←↙↓↘→ + K	
토네이도 훅	←↙↓↘→ + P	EX
플라잉 바이퍼	↓↙← + P	EX
라이징 코브라	↓↙← + K	EX

슈퍼아츠			
	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	초전자 스톰	↓↘→↓↘→ + P (연타)	1
Ⅱ	슬램 댄스	↓↘→↓↘→ + P	1
Ⅲ	일렉트릭 스네이크	↓↘→↓↘→ + P	2

타겟콤보
← + 약K ➡ 중P

달심의 후계자? 네크로는 통상기의 리치가 상당히 길다. 따라서 견제에 있어 최고의 위치를 갖고있는 것이다. 하지만 강공격들은 리치가 긴 대신 느려서 자주 사용하다가는 쉽게 반격 받는다. 중킥으로 커버할 수 있는 거리라면 중킥을, 그보다 더 멀다면 강펀치와 강킥을 사용하자. 대공기로 앉아 중펀치를 사용하면 좋다. 모든 통상기는 ← 상태에서 입력하면 접근전에 맞는 공격을 하는데 이것 역시 중킥과 중펀치를 사용하자. 네크로는 접근전보다는 약간 떨어져서 견제하는 것이 좋다.

필살기

역시 통상기로 대부분 커버할 수 있기 때문일까? 필살기들의 비중은 그리 높지 않다. 전자 블래스트는 써놓고 상대가 접근하길 기다리는 정도로나 사용하자. 스네이크 팡은 타격잡기로 블로킹이 불가능하며 하단이므로 기습적으로 사용하면 좋다. 점프로 회피하는 것에는 신경을 써주어야 한다. 플라잉 바이퍼와 라이징 코브라는 중단판정으로 플라잉 바이퍼는 하단공격 회피, 라이징 코브라는 대공성과 약간의 공격 회피 기능이 있다. 토네이도 훅은 강이라면 후속타, 중이라면 캔슬기로 사용할 수 있다. 가끔씩 사용해서 맞으면 좋은 필살기.

슈퍼아츠

슬램 댄스는 잡기기술이라 연속기로의 사용은 매우 힘들다. 역시 단독으로 사용해야 하지만 그 위력은 매우 강한 편. 커맨드가 한바퀴 계열이 아니라는 것 때문에 개인차가 작용하게 된다. 어느 상황에서나 바로 사용할 수 있도록 연습하자. 일렉트릭 스네이크는 하단이고 게이지가 2개이지만 위력이 약한 편이다. 그리고 EX필살기의 비중이 크지 않은 네크로에게는 큰 의미는 없다. 하단이라는 것에 만족하도록. 초전자 스톰은 셋 중에서 가장 빨리 발동되며 위력도 쓸만하다. 단, 막히면 반격 당하게 되는 것이 단점. 하지만 연속기로 사용하기에 가장 좋아 그런 것을 생각하지 않아도 된다.



▲둥글둥글~ 그런데 저 포즈는?



▲초~전~자 요~요 …는 아닌가?



▲그는 사실 달심의 후계자?

연속기

- ← + 강P ➡ ↙ + 강P ➡ (구석 한정) ← + 중P
- 토네이도 훅(강) ➡ ← + 중K ➡ 토네이도 훅(중, EX)
- 앉아 약K ➡ 토네이도 훅(약) ➡ 초전자 스톰
- ← + 중K ➡ 초전자 스톰
- 토네이도 훅(강) ➡ 슬램 댄스
- ← + 중K ➡ 토네이도 훅(중) ➡ 일렉트릭 스네이크 ➡ (구석 한정) 전자 블래스트(약) ➡ ↙ + 강P

엔딩

(9스테이지 트웰브와 싸우기 전)

네크로: *적당히 해둬! 언제까지 따라 올 거냐! 전부 알고 있어. 길 패거리의 하수인이라는 건!*

트웰브: ……

네크로: *완전체인지 뭔지는 모르겠지만 양산품에게는 질 리가 없어! 자, 와라! 스크랩을 해서 돌려보내 주겠다!*

(길을 이긴 후)

에피: *이리아~~~~앗! 더는 못해~~~!!(이리아: 에피가 네크로를 부르는 이름)*

네크로: *안 돼! 달려, 달려야 돼! 이제 곧 국경의 숲이야. 거기까지 힘내!*

(추격대를 본 네크로)

병사: *위에 있다! 선두차량에 접근해라! 협공을 한다! 2명을 A국으로 넘길 수는 없어! 놈들의 세포에는….*

에피: *여기까진가….*

네크로: *아냐, 아직이야! 간다 에피!!*

(다리 아래로 뛰어내리는 네크로)

네크로: *…이이이아이아이아이아이!*

에피: *우아아아앗! 이리아아~ ~ 앗!!*

네크로: *에피~~~!!*

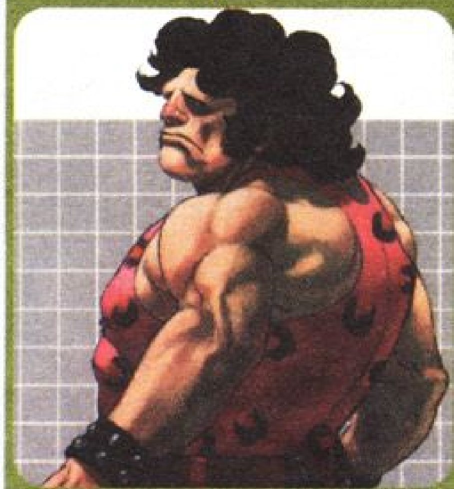


(팔을 늘려 에피를 잡는 네크로)

에피: *살았다….*

네크로: *이번만은… 이런 몸에게 감사하고싶은 기분이군….*

휴고



특수기	
해머 훅	→ + 강P
드롭킥	강K (방향에 따라 약간 다름)
보디 프레스	공중에서 ↓ + 강P

필살기		
이름	커맨드	비고
자이언트 팜 봄버	↓↙← + P	EX
몬스터 라리어트	↓↘→ + K	EX
문설트 프레스	레버 1회전 + P	잡기
슈트다운 백브레이커	→↓↘ + K	대공잡기
울트라 스루	→↘↓↙← + K	잡기, 후속타 가능
미트 스캇샤	레버 1회전 + K	잡기

슈퍼아츠			
	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	기가스 브레이커	레버 2회전 + P	1
Ⅱ	기가톤 프레스	↓↘→↓↘→ + K	2
Ⅲ	해머 마운틴	↓↘→↓↘→ + P	2

얼굴에서부터 느낄 수 있듯 휴고는 강하고 튼튼하고(?) 느린 삼박자가 잘 맞춰진 캐릭터이다. 그리 빠른 통상기들은 없지만 강한 파워를 믿고 싸우자. 휴고는 잡기의 범위가 넓어 상대가 접근하기 힘들기 때문에 통상기가 느려도 싸울만하다. 중킥과 약펀치, 앉아 중펀치, 앉아 약펀치, 해머 훅을 중심으로 싸워나가도록. 몇 대만 맞추면 상대방이 위축되어 자신의 페이스로 밀고 나갈 수 있다. 드롭킥의 하단회피 판정도 적극 활용하자.

필살기

잡기기술이 많은 휴고, 약펀치 등으로 견제를 하다가 접근해서 잡기를 사용하는 방법을 사용하라는 제작자의 계시(?)인 듯 하다. 문설트 프레스는 보통의 커맨드 잡기로, 가장 강력하므로 기회가 되면 꼭 이것을 사용하는 습관을 들이자. 없는 기회를 만들어서 사용해도 좋을 정도의 위력이다(일반 필살기치고는). 울트라 스루는 커맨드가 비교적 간단하며 위력도 높은 편. 기가톤 프레스를 사용할 때에는 문설트 프레스보다 이것을 쓰는 것이 좋다. 히트하면 슈트다운 백브레이커로 연결하자. 미트 스캇샤는 달려가서 잡는데, 방어할 수 없긴 하지만 너무 느려서 알아채기가 쉽다. 자이언트 팜 봄버는 견제기로 사용하면 좋고, 몬스터 라리어트는 돌진계이므로 가끔 찔러보기 정도로나 사용하면 알맞다.

슈퍼아츠

기가스 브레이커는 커맨드에서부터 매우 강력하다는 것이 느껴지는 기술. 파워가 매우 강하고 잡기이기 때문에 막히지 않는 것이 장점. 하지만 커맨드가 2바퀴인 만큼 아무 때나 사용할 수는 없다. 점프 후나 일어나며 사용하면 좋다. 메가톤 프레스는 대공잡기로, 상대가 지상에 있다면 맞지 않는다. 대신 잡기이기 때문에 블로킹도 할 수 없는 것이 장점. 울트라 스루 후에 연속기로도 사용할 수 있어 맞추는 것은 기가스 브레이커에 비해 쉽다. 해머 마운틴은 타격계의 슈퍼아츠인데, 총 5히트이며 이중 3, 4번째의 공격은 중단판정이다. 또한 사용한 후 버튼을 누르고 있으면 달려가며 버튼을 떼면 공격한다. 너무 오래 누르고 있으면 공격을 하지 않고 끝나버리니 주의해서 사용해야 한다.

연속기

- 울트라 스루 ➡ 팜 봄버(강) ➡ 메가톤 프레스
- 〔구석 한정〕 울트라 스루 ➡ 팜 봄버(약) ➡ 슈트다운 백브레이커(약)
- 보디프레스(역가드 가능) ➡ 앉아 약K ➡ 몬스터 라리어트(EX, 버튼 바로 뗌)
- 팜 봄버(강) ➡ 팜 봄버(약) ➡ 해머 마운틴
- 앉아 약P ×2 ➡ 해머 마운틴
- 팜 봄버(강) ➡ 앉아 약K ➡ 몬스터 라리어트(EX, 버튼 바로 뗌) or 해머 마운틴



▲살 수 없겠군



◀공중에 뜰 수는 있군



▲박수~ 짝짝

엔딩

(9스테이지 류와 싸우기 전)

휴고: *포이즌이 찾아냈다는 남자는 너인가? 우리들은 강한 레슬러를 스카웃하고 있다. 너, 약속해라! 진다면 우리의 군단에 들어온다고!*

류: *…좋다. 레슬링도 싸움의 참고가 된다. 물론 질 생각은 없다! 진짜로 간다!!*

(길을 이긴 후)

해설: *들어보십시오! 이 함성! 특설 링이 부서질 것 같습니다! 세계최강 태그매치 왕좌 결정전, 무제한 한판승부의 승자가 드디어….*

해설: *!? 지, 지진이다!!*

(링을 뒤집는 휴고)

포이즌: *잠시 실례~~~! 우리들은 'H. W. A. (휴지 레슬링 아미)'! 오늘부터 너희들은 우리의 밑에 들어와야겠어. 그것이 싫다면 이 휴고를 쓰러트려 보도록! 지금까지 50명이 도전했지만 지금은 전원 우리 밑에 들어와 있다.*

켄: *아~아, 어째서 우리들이 이런… 류!?*

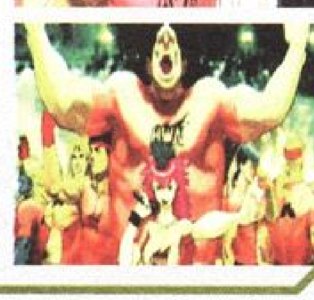
류: *핫핫핫, 이건 괜찮군!*

켄: *(너… 상당히 즐기고 있군!?)*

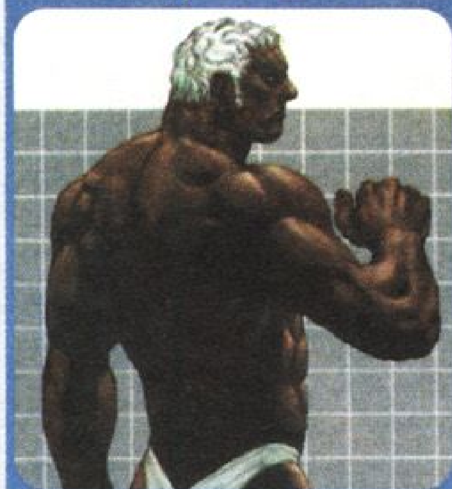


포이즌: *자 어떤가? 이 얼굴을 보고 떨고 있는 건가!? 덤비지 않는다면 이 곳을 우리의 홈 링으로 접수하지!!*





유리안



특수기	
퀴럴 펀치	→ + 중P
퀴럴 킥	→ + 중K
테리플 스매시	→ + 강P

필살기		
이름	커맨드	비고
채리오트 태클	← (Hold) → + K	EX
바이올렌스 니 드롭	↓ (Hold) ↑ + K	EX
데인저러스 헤드 배트	↓ (Hold) ↑ + P	EX
메탈릭 스피어	↓↘→ + P	EX

슈퍼아츠		
이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ 타일런트 배니시	↓↘→↓↘→ + P	2
Ⅱ 유비텔 선더	↓↘→↓↘→ + P	2
Ⅲ 에이지스 리플렉터	↓↘→↓↘→ + P	2

타겟콤보
약P ➡ 중P
→ + 중P ➡ 강P

괴상한 패션의 아저씨인 유리안. 그는 길과 매우 닮았다(형제니까 당연한 건가…). 패션만이 아니라 통상기, 필살기까지도 매우 비슷한데, 역시 성능은 유리안이 떨어진다. 그래도 그것은 길이 좋은 것이지 유리안이 나쁜 것이 아니므로 다른 캐릭터들에 비해 약한 것은 아니다. 어쨌건 견제기로는 중킥과 앉아 강킥, 대공기로는 앉아 강펀치를 사용하자. 중단기는 강킥과 테리플 스매시의 두 가지가 있는데, 강킥보다 테리플 스매시가 더 빠르다.

필살기

메탈릭 스피어를 제외하면 모두 모으기 계열의 필살기. 따라서 적절한 타이밍을 포착해도 사용하기 어렵다는 것이 단점. 메탈릭 스피어는 장풍계로 중, 강은 위쪽을 공격한다. 오로와 마찬가지로 상대의 점프를 예측해 사용하자.

데인져러스 헤드 배트는 앉아 강펀치로 공중에 뜬 적에게 후속타로 사용할 수 있으며, 대공기로 사용하는 것도 가능. 바이올렌스 니 드롭은 거리를 잘 맞춰 페인트 공격을 하다가 간간이 상대가 맞도록 사용하자. 채리오트 태클은 돌진기이므로 기습공격에 사용할 수 있고, 연속기로도 이용이 가능하다.

슈퍼아츠

강한 파워를 갖고 있으면서 연속기로 이용하기 쉬운 타일런트 배니시. 하지만 막히면 반격당하기 때문에 아무 때나 사용할 수는 없다. 유비텔 선더는 위력은 낮지만 스턴치가 높고, 범위가 넓어 아무 때나 사용할 수 있다(물론 맞는 것을 기대해서는 안 된다). 에이지스 리플렉터는 위력은 기대할 수 없지만 일정 시간동안 판정이 지속되기 때문에 상대방이 위축되는 것을 노리는 것이 가능하다. 버튼에 따라 거리가 다르며, PP로 사용하면 위쪽에 리플렉터를 만든다. 에이지스 리플렉터는 상당히 복잡한 연속기를 만들 수 있지만 난이도가 매우 높은데, 아래의 연속기는 그 중의 하나로 조건이 가장 단순한 것이다.

연속기

(태클: 채리오트 태클, 헤드 배트: 데인져러스 헤드 배트, 유비텔: 유비텔 선더, 타일런트: 타일런트 배니시, 스피어: 메탈릭 스피어, 리플렉터: 에이지스 리플렉터)

구석에서 채리오트 태클 연속 히트 가능 캐릭터

- 중 ➡ 약 : 류, 켄, 숀, 고우키, 네크로, 유리안, 트웰브, 춘리, Q, 마코토
- 강 ➡ 약 : 류, 켄, 숀, 고우키, 네크로, 유리안, 트웰브, 춘리, Q, 엘레나
- 강 ➡ 중 : 류, 켄, 숀, 고우키, 네크로, 유리안, 트웰브, 춘리, Q, 마코토, 휴고

- 앉아 강P(1히트) ➡ 태클 ➡ 유비텔 or 타일런트
- 앉아 강P(2히트) ➡ 태클(강) ➡ (구석 한정) 강P
- (구석 한정, 캐릭터 한정) 앉아 강P(2히트) ➡ 태클 ➡ 태클 ➡ 강P
- (구석 한정, 캐릭터 한정) 앉아 강P(2히트) ➡ 태클(약) ➡ 스피어(약) ➡ 태클(중) ➡ 강P
- (엘레나 제외) 앉아 강P(2히트) ➡ 헤드 배트(EX) ➡ 태클(강) or 헤드 배트(EX) ➡ (태클일 경우) 유비텔
- (구석 한정) 스피어(강, 공중히트) ➡ 스피어(강) ×2(5회까지 가능) ➡ 태클 ➡ 태클 ➡ 강P
- (구석 한정) 태클(강) ➡ 리플렉터(약) ➡ 태클(강) ➡ 앉아 강펀치(1히트 캔슬) ➡ 태클(강) ➡ 리플렉터(약) ➡ 태클(강) ➡ 앉아 강P(2히트) ➡ 태클(EX) ➡ 태클(강) ➡ 태클(중)



▲위쪽으로도

엔딩

(길과 싸우기 전)

길: *알고 있다. 결코 묻힐 수 없는 신과 인간의 차. 형제라고 해도 증오가 깊고, 인정받는다고 해도 용서할 수 없는 것이지? 형의 자비로써 편안한 죽음을 내려주지!*

유리안: *나는 지금 돌이켜보고 있다…. 치욕과 증오로 물들었던 과거를. 그리고 바라보고 있다. 모든 원흉이 사라진 미래를…. 봐아! 네놈이 없어진 세계는!*

(길을 이긴 후)

유리안: *이것이 2000년에 걸쳐 축적된 '조직의 두뇌'…. 어느 정도의 가치인지는 모르겠지만 추악하고 어지럽게 쌓여있는, 어리석음의 극치이다. 결국 혼자서는 아무 것도 안 되는 무능함의 모음일 뿐이 아닌가!*

(캡슐 안에 들어있는 길…)

유리안: *형님이여! 그곳에서 무엇을 보고 있는가! 그곳에서 세계가 보이는가? 이상사회라고 하는 것을 보고 있다고? 훗… 후하하하하! 훗핫핫핫핫핫!!*

컴퓨터: *퍼스널 체크> 정통계승자 본인이라고 인정합니다.*

컴퓨터: *자폭코드 입력> A22ST8996HYXW….*



유리안: *… 나에게는 계승해야할 사명도 유산도 없다! 지금, 이 순간부터 나의 신화가 시작되는 것이다. 올해를 기해 정한다! AU(애프터 유리안) 원년으로!!*





고우키



특수기

두개파살	→ + 중P
천마공인각	전방점프중 ↓ + 중K

필살기

이름	커맨드	비고
호파동권	↓↘→ + P	공중 가능
작열파동권	→↘↓↙← + P	
호승룡권	→↓↘ + P	
용권참공각	↓↙← + K	공중 가능
아수라섬공	→↓↘ or ←↓↙ + PP or KK	
백귀습	→↓↘ + K	추가입력 P or K or 약P+약K

슈퍼아츠

	이름	커맨드	게이지 수
Ⅰ	멸살호파동	↓↘→↓↘→ + P (공중 가능)	2
Ⅱ	멸살호승룡	↓↘→↓↘→ + P	2
Ⅲ	멸살호나선	↓↘→↓↘→ + K (공중 가능)	2
☆	순옥살	약P, 약P, →, 약K, 강P	MAX 상태에서 사용
☆	금강국렬참	↓↓↓ + PPP	MAX 상태에서 사용

타겟콤보

근접 중P ➡ 강P

고우키는 여전히 류, 켄과 닮았다(특히 류). 대부분의 통상기들은 류와 완전히 같은데, 한 가지 다른 것이라면 원거리 강펀치. 이것은 리치가 매우 길기 때문에 견제기로 유용하게 사용할 수 있다(윤의 강킥과 비슷). 그 외에는 류와 같이 중킥, 강킥, 앉아 중킥을 주로 사용하면 좋으며, 두개파살로 중단공격을 하면 거의 완벽하다. 또한 류, 켄에게는 없는 천마공인각을 잘 사용한다면 역시 무적의 캐릭터가 될 수 있다(물론 과장…). 하지만 고우키는 방어력이 매우 낮고, 빨리 스턴이 되므로 충분히 주의해야 한다.

필살기

고우키는 EX필살기가 존재하지 않는다. 따라서 어떻게 보면 갑작스럽게 공격하는 수단이 없다는 것이 되는데, 그런 만큼 통상기들을 잘 활용해야 하는 것이다. 필살기들의 사용은 류, 켄과 비슷하므로 특별한 설명은 필요하지 않다. 작열파동권은 상대가 일어날 때 사용하면 블로킹이 힘들기 때문에, 체력줄이기로 사용하자. 가끔씩 백귀습을 사용해 '기습'을 하고, 구석에 몰리면 아수라섬공으로 빠져나오면 좋다. 공중 호파동권(참공파동권)은 역시 판정이 매우 좋으므로 남발해도 좋다.

슈퍼아츠

어느 것이나 비슷한 슈퍼아츠들. 멸살호승룡은 켄의 승룡열파와 동일하므로 막히면 반격은 당연한 것이다. 멸살호나선은 위로 올라가며 공격을 하는데 상대를 끌어들이므로 멀어도 잘 맞는다. 공중에서도 나가므로 공중전에도 강하다는 장점이 있지만 역시 막히면 반격 당하는 것이 문제점. 멸살호파동은 막혀도 반격 받지 않으므로 마음놓고 써도 좋으며 공중에서도 사용할 수 있다는 장점이 있다. 단점이라면 기상 공격으로는 사용하기 어렵다는 것 정도일까… 위력도 다른 것에 비해서는 약하다.

순옥살은 이미 유명한 기술. 어떤 것을 선택해도 사용할 수 있다. 상대가 알아채기 쉬우므로 상대의 공격순간을 노리는 것이 좋은데, 커맨드가 커맨드이니만큼 쉽지 않다. 그렇게 맞추려고 노력하기보다는 가끔 생각날 때만 사용하자. 금강국렬참도 마찬가지로 어느 슈퍼아츠든 사용할 수 있다. 매우 강한 위력을 갖고있으므로 상대가 구석에서 뒤로 점프를 한다거나… 허점이 보이면 즉시 사용하자. 무적시간도 있으므로 기상공격으로도 사용 가능.

연속기

- 앉아 중K ➡ 용권참공각(중) ➡ 호승룡권(중)
- (엘레나, 길, 유리안 제외) 원거리 강K ➡ 순옥살
- 앉아 중K ➡ 용권참공각(약) ➡ 호승룡권(약) or 멸살호나선 ➡ (호승룡권일 경우) 멸살호파동
- 근접 중P ➡ 멸살호승룡(캔슬하지 않아도 됨)
- (구석 한정, 캐릭터 한정) 앉아 중K ➡ 용권참공각(약) ➡ 약P ➡ 금강국렬참



◀캡틴코만도+기스하워드?



▲엄청난 크기의 파동권



▶실패하면 끝



▲불타는 고우키!

엔딩

(길을 이긴 후)

잠수함: *이쪽은 심해 3000, 목표심도까지 앞으로 150, 관측 포인트까지는 약 40초 후에 도달. 선영을 확인. 페이즈3으로 이행….*

(배에는 고우키가…)

잠수함: *…엣!? 저것은…? 설마, 사람…? 말도 안 되!? 믿을 수 없어!*

CPS호(?): *뭐야! 뭐가 보이는 거야! 응답해! 이상하군, 무선이 끊기고…. 우왓!?*

(부서진 배와 함께 솟아오르는 고우키)

고우키: *무우우우웅!! 천충해력인!!*





길



특수기	
팜 어퍼	←+중P
쿼럴 킥	→+중K

필살기		
이름	커맨드	비고
파이로키네시스	↓↘→+P	
사이코 헤드 배트	↓↙←+P	
사이버 래리어트	→↓↘+P	
문설트 니 드롭	→↘↓↙←+K	

슈퍼아츠	
이름	커맨드
리절렉션	MAX상태에서 체력이 모두 줄어들면 자동으로 사용
메테오 스트라이크	↓↘→↓↘→+P
세라픽 윙	↓↘→↓↘→+K

타겟콤보
약P ➡ 중P
앉아 약K ➡ 앉아 중K

이 게임의 마지막 보스로, 모든 캐릭터로 엔딩을 본 후에 사용할 수 있는 길. 길은 유리안과 비슷하므로 유리안처럼 강펀치, 중킥, 앉아 강킥을 주로 사용하자. 유리안에 비해 파워가 강하고 스턴치가 높아 얼마 때리지 않아도 금방 이길 수 있다.

필살기

유리안과 달리 모으기 계열이 없다. 파이로키네시스는 기본적으로 2히트이며 유리안과 마찬가지로 중, 강은 위쪽을 공격한다. 헤드 배트는 빠르면서 스턴치도 높은 것이 장점으로 공중에서는 2번 연속으로 히트한다. 래리어트는 근접해서 히트하면 위력이 강하고, 니 드롭은 유리안과는 달리 상대의 위에서 찍는 형식이며 2히트의 필살기이다. 막혀도 반격받지 않으므로 마음놓고 사용하자.

슈퍼아츠

길은 슈퍼아츠를 선택하는 것이 아니고 그냥 세 가지를 모두 사용할 수 있다. 리절렉션은 체력을 전부 회복하는데 도중에 공격당하면 멈춘다. 하지만 무적시간까지 있어 공격하기는 매우 어렵다. 메테오 스트라이크와 세라픽 윙은 모두 엄청나게 강하며 메테오 스트라이크는 연속기로, 세라픽 윙은 블로킹이 불가능한 점을 이용해 가드데미지를 노리고 사용해도 좋다. 세라픽 윙을 사용하기 전에는 퍼스널 액션을 사용해 공격력을 높이도록 하자. 모든 슈퍼아츠가 게이지 MAX상태에서 사용할 수 있기 때문에 엑스트라 옵션에서 게이지 수를 늘리면 오히려 손해.

연속기

- 앉아 강P(2히트) ➡ 헤드 배트×2
- 앉아 강P(2히트) ➡ (약간 걸어가서) 앉아 강P(1히트 캔슬) ➡ 헤드 배트 ➡ 앉아 강P(1히트 캔슬) ➡ 헤드 배트 or 래리어트
- (구석 한정) 앉아 강P(2히트) ➡ 래리어트(2히트)×3
- (중앙 한정) 앉아 강P(2히트) ➡ 앉아 강P(2히트째만 히트) ➡ 래리어트(1히트)×4
- (구석 한정, 100% 스턴) 점프 강P ➡ 앉아 강P(2히트) ➡ 래리어트(2히트) ➡ 강P ➡ 래리어트(1히트) ➡ 래리어트(2히트)



▲블로킹 최대의 난관



▲막았는데…



▲이건 사기다

엔딩

(마지막인 알렉스와 싸우기 전)

길: *역시 왔는가, 알렉스군. 자네에 대해서는 처음 만났을 때부터 생각하고 있었다. 곧 싸움의 의미에 대해 생각하고 그 답을 구하기 위해 돌아온다, 라고.*

알렉스: *이곳에 올 것도 이미 알고있었다… 라는 건가? 아쉽게도 네 상상은 빗나갔다. 지금부터 나는 너를 때려눕힐 테니까. 그 뒤에 있는 것이 틀림없다. …내가 찾는 것은.*

길: *후하하하하! 그 대사도 이미 예상한 대로라고. 싸워주게… 진실을 가르쳐 주도록 하지.*

(알렉스를 이긴 후)

길: *자네는 크게 잘못되어 있네, 알렉스군. 증오도, 사랑도, 인간 속에서는 서로를 밀어내는 것은 불가능하다는 것을 모르는 거야. 살아가는 모든 것들은 위험한 밸런스를 자신의 안에 갖고 있다. 그것을 없애려고 했을 때 인간은 싸우고, 상처 입히고, 멸망으로 가속한다. 인정하는 거야…. 한쪽이 다른 쪽을 필요로 하고 있다는 것을. 내가 조금 도움을 주지….*

(길과 같아지는 알렉스)

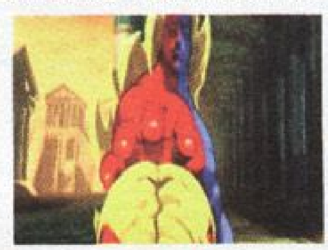
알렉스: *(…뭐지? 이 기분은? 무엇인가를 잃고… 무엇인가가… 보였다…)*

(바닷가에서의 길의 연설)

길: *이상향…. 신화와 전설 속에서 사람들은 그것을 바랬다. 하지만 그것은 어딘가에 있는 것은 아니다. 바로 옆에 있으면서 눈치채지 못하는 것뿐이다. 2000년이라는 세월은 약간 길었다. 나는 조직에서 전해 내려온 계획의 오늘 여기서 완성한다. 잿빛의 절망적인 미래에 한숨쉬는 것도 이제 끝을 내지.*

(바다 저편에는…)

길: *자… 길이 열린다. 미숙한 '인류'라고 하는 종족의 진정한 진화의 길. 그래… 최후의 낙원에의 길이다!*







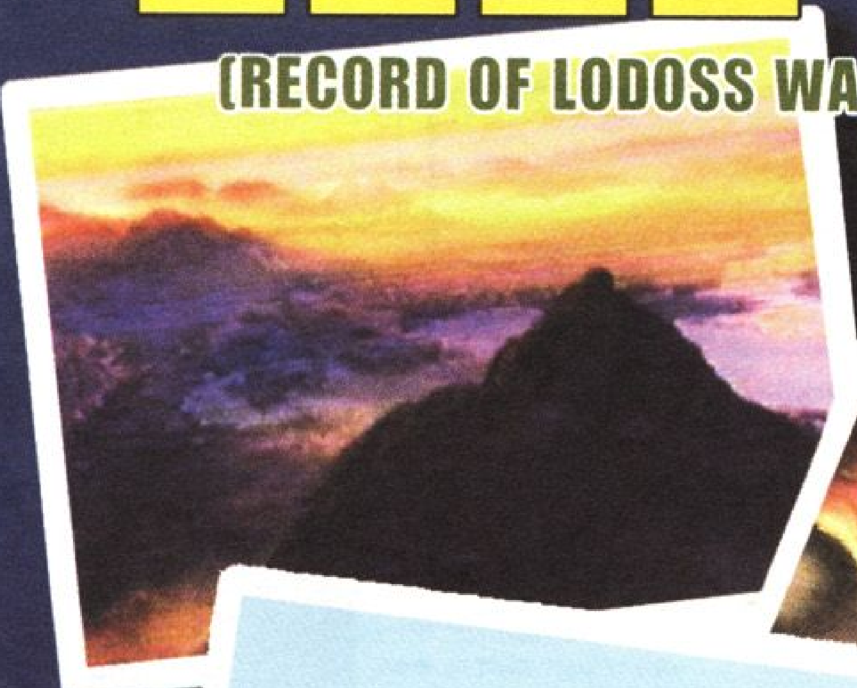
DREAMCAST

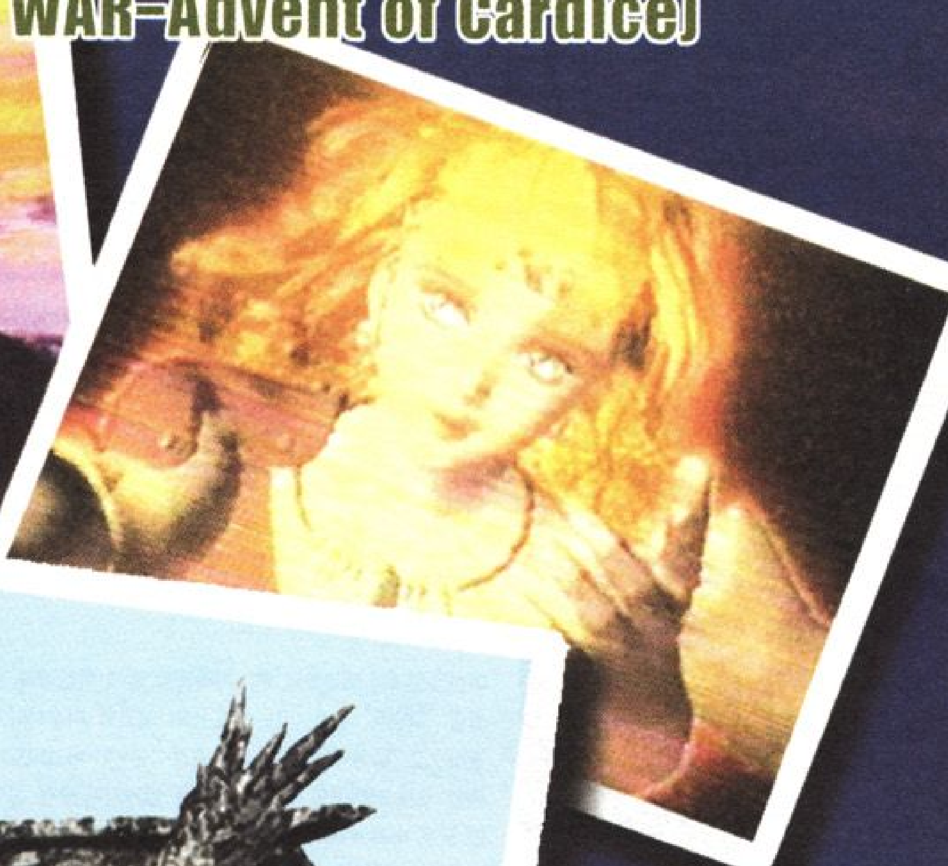
●장르:액션RPG ●제작사:각천서점 ●발매일:6월 29일 ●발매가:6, 800엔

최강의 전설은 이미 시작 됐다!

로도스도 전기 -사신강림-

(RECORD OF LODOSS WAR-Advent of Cardice)







그래픽	★★★★
사운드	★★★★★
조작감	★★★★★
연출	★★★
소장가치	★★★★

지금 현재 게이머들이 관심을 보이고 있는 게임은? 또한 플레이하고 있는 게임은? 역시 「파판 9」임을 부정할 수 없다. 그래서인지 이 「로도스도 전기 -사신강림-」이 빛을 잃는지도 모르지만. 그러나 다르다하고 필자는 자신 있게 말할 수 있다. 의외로 상당한 재미를 선사하면서 RPG본연의 재미인 레벨업에 대한 즐거움이 확실히 녹아 있는 게임인 로도스도! 그럼 그 재미의 세계로 들어가 보자.

공략 …› 문복규

이 게임은 어떻게 시작하는가?

로도스도 전기는 알고 있겠지?



▲ 로도스의 최고 인기 캐릭터인 디도

굳이 여기서 「로도스도 전기」의 배경 스토리나 세계관등을 얘기 해 봤자 입만 아플 것이다. 로도스도는 거의 판타지소설의 바이블이 되어 있고, 또한 만화와 애니메이션도 있으니 정말로 혹시 모르는 사람이 있다면 구해서 보길 권한다. 여기서는 단지 이 게임의 배경에 대해서만 말하려고 한다.(이 말은 즉 실제 로도스도를 몰라도 플레이가 가능한 번외편이라는 말이다. 하지만 알면 재미는 두배.)

로도스의 땅 전체를 혼들리게 했던 마신전쟁, 그 때의 영웅 두 사람이 싸웠던 영웅전쟁….
과거, 끊임없이 로도스는 격동의 태풍에 휘말려 왔었다.
그리고 지금, 로도스는 일찍이 없던 위기를 맞이하려 하고 있다.
"사신 카디스의 부활"
황야의 현자 워트는 로도스를 구하기 위해 지상 최강의 남자라고 불렸던 한사람의 용자를 부활시킬 결심을 했다.

위의 글을 읽어보면 알겠지만 이 게임은 사신의 부활이 모든 발단이 된다. 그 이름은 카디스. 바로 이놈이 나타나기에 주인공의 지지고 볶는 이야기가 시작되는 것이다. 뭐? 주인공이 요리사였냐고? 이런 무식한…

누가 나오는지는 알아야 할거 아냐?



황야의 현자 워트
(荒野の賢者ウォート)

마신전쟁에서 베드로와 환, 카라들과 함께 마신들과 싸웠던 "육영웅"의 한사람. 로도스의 최고의 마술사라고 불리우고 "황야의 현자"라는 칭호를 가진다. 바그나도에 의한 사신 카디스의 부활의 음모를 알게되어 오랜 친구인 붉은 머리의 기사를 부활시킨다. 게임 중간에 무언가 막히는 것 같으면 이 사람을 찾자. 그러면 여러 가지 힌트를 준다.

붉은 머리의 전사
(赤髮の戰士)



황야의 현자 워트가 사신 카디스에게 대항하기 위하여 이 세계에 부활시킨 전사. 생전에 기억을 잃었지만 이전에 마신전쟁에서 "육영웅"의 한사람으로서 추앙 받고 영웅전쟁에서 백의 왕 환과 무승부를 가졌다. "붉은 머리의 보병" 또는 "암흑황제"라고 불렸고, 지상최강의 칭호를 받았던 전설의 영웅이다(이 정도쯤 되면 주인공이 누구인가는 알 수 있다. 이건 절대로 미리보기가 아님).

잿빛 마녀 카라
(灰色の魔女カーラ)



500년에 걸친 시간동안 타인의 신체를 옮겨 다니며 정신만으로 존재했던 마술사. 로도스를 항상 균형상태로 보존하기 위하여 뒤에서 보이지 않게 활동하며 그 때문에 백도 아니고 흑도 아닌 "잿빛의 마녀"라고 불리고 있다. 백의 기운으로 크게 기울어 있던 천칭을 바로 하기 위하여 사신의 부활에 가담한다.



하이엘프의 정령사 디드릿트
(ハイエルフの精靈使いディードリット)

돌아오지 않는 숲에 살고 있었던 하이엘프로서, 인간계에 흥미를 가져 숲을 나오게 된다. 판과의 만남 이후 계속 행동을 함께 하고 있다. 바람의 왕 "진"을 소환할 수 있을 정도의 정령 마법을 쓸 수 있다. 게임 안에서 이 진을 소환하는 것을 볼 수 있다.

자유기사 판
(自由騎士パーン)



영웅전쟁에서 수많은 공적을 쌓은 기사. 어떤 자에게도 속박되지 않는 삶을 살기 때문에 "자유기사"의 이름으로 불리고 있다. 사신 부활을 저지하기 위하여 디드릿트들과 함께 마모섬에 도착한다(다른 사람의 CG는 거의가 불만한데 비해서 이놈은 형편없다).



흑의 도사 바그나드
(黑の導師バグナード)

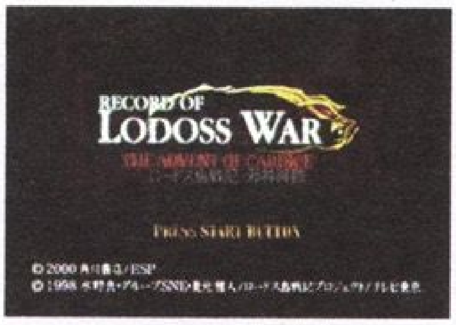
이전에 마모를 지배하고 있었던 암흑황제 베르도 직속의 마술사. 암흑황제의 죽음 후 평의회의 한사람으로서 마모를 통치하고 있다. 스스로 불사의 왕이 되기 위하여 사신 카디스의 부활을 꾸민다.

반드시 알아 두어야할 이 게임의 시스템

게임시작방법

타이틀과 메인화면

당연히 시작은 소프트를 넣고 전원을 넣고 한다. 그러면 오프닝이 흐르고 타이틀 화면이 뜨는데 여기서 잠시 기다리면 두 번째 오프닝이 뜬다. 두 번째가 더 중요하므로 반드시 보아 둘 것.

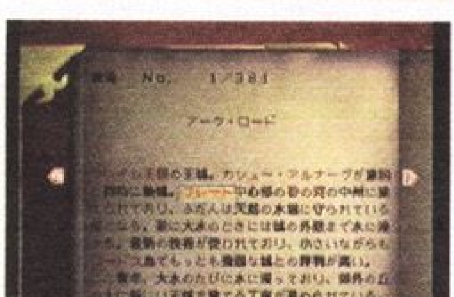


▲ 여기서 조금만 기다리면


▲요런게 나온다

그리고 스타트 버튼을 누르면 다음과 같은 항목이 나온다.

NEW GAME- 새로운 게임을 시작한다. 물론 처음에는 이걸로 밖에는 게임을 할 수 없다.
LORD GAME- 세이브 했던 게임을 이어서 한다.
OPTION- 게임의 설정을 변경이 가능한데, 이것은 또한 게임 중에라도 가능한 기능이다.
DICTIONARY- 로도스도 전기와 관련된 각종 용어에 대한 해설이 들어 있는 사전이다. 의외로 쓸모가 많은 것으로 자신이 모르는 말은 찾아보면 된다. 그러나 일어에 자신이 없다면 삼가는 것이 좋다


▲이게 바로 사전, 하지만 일어를 일어로 찾는다.

콘트롤러의 사용과 SAVE, LORD

콘트롤러

물론 필자는 당신이 드림캐스트용 콘트롤러를 능숙히 사용한다고 본다. 하지만 만에 하나라는 것이 있으니 여기서 사용법에 대해서 잠시 쓴다.

버튼	사용법
아날로그 방향키	케릭터의 이동과 조작
방향버튼	포치의 아이템을 선택, 스테이터스 화면에서는 커서의 이동
A버튼	NPC와의 대화, 문의 개폐, 아이템을 얻거나 버리기, 모뉴멘트를 읽기
B버튼	무기를 이용한 공격(장시간 누르면 검마법공격)
X버튼	마법의 사용과 변환
Y버튼	포치의 아이템을 사용
스타트 버튼	스테이터스 화면 표시
L트리거+아날로그 방향키	화면의 회전
R트리거+아날로그 방향키	주인공이 바라보는 방향을 바꿈
R트리거+B버튼	연속공격
L+R트리거+스타트 버튼	전체 맵의 표시

세이브와 로드

세이브는 말할 것도 없이 세이브 포인트에서 포트를 정하고 블록을 지정해서 하면 된다. 세이브는 60블록을 먹는데 좀 많이 먹는 편이랄까.


▲여기가 세이브 포인트고



▲이것은 세이브 화면. 왼쪽 위의 글만 바뀌면 동시에 로드 화면도 된다

로드를 하는 것은 게임을 시작할 때, 메인 화면에서 하는 것과 게임 중에 옵션에서 할 수 있는 방법이 있다.

필자는 진정으로 믿는데, 여러분이 게임의 세이브와 로드를 할 수 없으리라고는 생각하지 않는다.

그러므로 이거에 대한 설명은 여기까지.

옵션화면 보기

메뉴화면에서의 옵션



▲이것은 어느 게임에서든 볼 수 있는 사양이다

SOUND- 게임중의 사운드를 스테레오와 모노의 둘 중 하나를 택한다.

VIBRATION- 푸르푸르 팩이 없으면 이것은 필요없다.

BGM- 게임 중에 흐르는 배경음악의 크기를 조절하는데, 이 게임의 음악은 대단히 좋으므로 크게 하고 들을 것을 권한다.



SE- 게임중의 효과음을 조절한다.

Monitor-게임화면의 위치를 A버튼과 방향버

튼으로 조절한다.



▲조금은 다른 느낌

스테이터스 화면에서의 옵션

게임 중에 언제라도 볼 수 있는 옵션 화면이다. 스테이터스 화면에서 우측 위에 있는 책 같은 것을 클릭 하면 된다.

• MAP- 메인 플레이 화면에서 보이는 맵을 변경할 수 있다. 원래는 좌측 아래에 조그마한 맵이 보인다.

• ICON- 메인 화면에서 포치의 표시를 변경하는 것이 가능하다. 메인 화면에서 우측에 보이는 벨트 같은 것이 포치다.

• LOAD- 플레이 중에라도 언제든 다시 자신이 세이브 했던 시점에서 다시 시작할 수 있게 해 준다. 언제 사용하냐면, 이거 완전히 죽었다 싶을 때… 차마 죽는 것을 보기가 싫을 때 쓰면 된다.

그럼 조금만 더 나가기로 할까?

메인 화면 보는 법


▲이것이 플레이 시의 화면이다

이 게임은 암흑의 섬 마모(マーモ)를 배경으로 하여 이야기를 한다. 이동과 탐색, 전투 등을 하면서 이야기를 진행하는 것이다. 그리고 그 진행화면 보는 법은 다음과 같다.

HP/MP- 화면 위에 보이는 숫자가 왼쪽은 MP, 오른쪽은 HP를 가리킨다. 현재 보유하고 있는 양을 표시한다.

미니맵- 화면 좌측 아래에 보이는 것이 오토맵핑된 지도다. 어떤 경우에는 이것만 보고 진행 할 수 있는 경우도 있다.

포치- 화면 오른쪽의 막대 같은 것이 바로 포치이다. 디아블로의 벨트의 개념과 유사하다고 보면 된다. 이동중이나 전투 중에 사용할 수 있는 아이템이 들어 있다. 여기에 들어 갈 수 있는 아이템의 성질은 거의가 일회용.

마법- 포치 위쪽에는 자신이 현재 사용할 수 있는 마법이 표시된다. 마법에 대해서는 다시 설명한다.

맵화면에 대해서

이 게임은 필자 생각으로는 던전 RPG이다. 그렇기 때문에 복잡한 미로 같은 던전도 있다. 때문에 물론 헤 멜 수도 있다. 본 공략에서 전체 맵은 싣겠지만, 개개의 던전맵은 그 양이 너무 많으므로 여기 모두 실을 수는 없는 노릇이다. R+L트리거+스타트 버튼으로 전체 맵이나, 던전맵을 볼 수가 있는데, 던전맵의 경우 상당히 복잡한 경우가 많다. 당연히 길을 잃을 위험도 있다는 말. 한 가지 팁이라면 플레이어가 가지 않은 곳은 어둡게 표시되므로 플레이어는 자신이 가지 않은 곳으로 우선적으로 가보는 것이 좋다. 다행스러운 것은 이 게임의 던전은 사기적으로 난이도가 높지는 않다. 적당히 헤매다 보면 확실히 길을 찾을 수 있다. 수시로 던전맵을 확인하면서 진행한다면 길을 잃는 경우는 거의 없다고 보면 된다.

스테이터스 화면 보는 법

메인화면에서 진행 도중에 언제든지 스타트 버튼을 누르면 볼 수 있는 화면이다. 또한 동시에 포즈 화면도 된다.



▲좀 복잡해 보인다.

캐릭터의 스테이터스

화면 좌측 위의 박스를 가리킨다.

●STR- 검의 공격에 영향을 주는 힘의 세기를 가리킨다.
●DEX- 공격의 회피 등의 동작의 정확도를 표시한다.
●INT- 마법의 공격력과 방어력에 영향을 준다.
●LEVEL-현재 플레이어의 레벨을 표시한다.
●EXP- 지금 까지 얻은 플레이어의 경험치를 표시한다.
●HP- 플레이어의 에너지라고 보면 된다.
●MP- 마나포인트이다. (설마 이것을 밀리터리 폴리스라고 하는 사람이…)

스테이터스

화면 좌측 가운데의 2개 박스 중에 왼쪽 것을 가리킨다.

●DMG- 검의 공격으로 적에게 입히는 데미지 량.
●IMP- 적에게 비틀거림을 유도하는 공격력. 임팩트포인트.
●CRIT- 크리티컬 히트율과 그에 따른 데미지의 배율.
●AR- 물리적 방어력을 표시하는 수치. 아머.
●DUR- 비틀거리는 시간을 단축하는 저항치. 듀러빌러티.
●PAR- 비틀거림과 크리티컬 히트를 당하는 것에 대한 회피율.
●MAG- 마법의 위력을 표시하는 매직 파워
●HEAR- 멀리 있는 소리와 가까운 곳의 소리를 듣는 능력.
●STEP- 적의 반응과 관계되는 발자국 소리의 크기를 나타낸다.
●MITH- 현재 보유하고 있는 미스릴의 양. 돈이라고 보면 된다.

마법 방어와 특수 능력

화면 좌측 가운데의 2개의 박스 중 오른쪽 것을 가리킨다. 우선 위를 보면 네 개의 돌같은 것이 보이고 색깔이 모두 다른데, 검은색은 레지스트 헬, 주황색은 레지스트 파이어, 푸른색은 레지스트 콜드, 녹색은 레지스트 선더이다.

●레지스트 헬- 암 속성의 공격에 대한 방어능력
●레지스트 파이어- 불 속성의 공격에 대한

방어 능력
●**레지스트 콜드**- 얼음 속성의 공격에 대한 방어 능력
●**레지스트 선더**- 뇌 속성의 공격에 대한 방어 능력.

그리고 밑의 것은 특수 능력이 있는 검이나 갑옷 장신구 등을 장비 했을 때 나타나는 특수 능력을 보여 준다. 대부분 고대어 유니크로 인해서 생기는 경우가 많다.

메시지 윈도우

화면 좌측 아래의 박스를 말한다. 커서를 움직이면 각각의 커서가 위치하는 곳이 의미하는 바를 나타내 준다. 그리고 X버튼을 누르면 좀더 자세한 내용이 나온다.

화면의 우측에 있는 내용 설명

●**전체맵**- 화면우측의 위에 있는 지구본이며, 현재 플레이어가 있는 곳의 맵을 보여준다.
●**옵션 아이콘**- 이전에 있던 스테이터스 옵션화면을 보여 준다.
●마법- 현재 선택 가능한 플레이어의 마법을 보여 준다.
●**포치**- 여기서는 포치에 들어갈 아이템을 선택해서 갈아넣을 수가 있다.
●**숏컷**- 포치 아래에 있는 아이템 박스 같은 것으로, 록픽(ロックピック)과 곡괭이(つるはし)가 있으면 표시된다.
●**플레이어**- 화면에 보이는 플레이어의 몸통에 커서를 맞추고 X버튼을 누르면 능력 설명을 볼 수가 있다.
●**백팩**- 현재 소지하고 있는 아이템을 보여주는 박스.

장비 윈도우

플레이어가 장비한 장신구나 무구(武具) 등을 보여 주는 윈도우이다. 크기도 모두 다르고 들어가는 아이템도 모두 각자 자리가 있다. 그러므로 이거는 어디다 장비 해야 하나 등의 고민은 하지 않아도 된다. 각 윈도우의 이름은 메시지 상자를 통해서 확인 할 수 있다.

●**우측 팔 윈도우**- 장비하고 있는 검을 표시한다. 기본적으로 X버튼으로 모든 장비의 해체와 착용이 가능하다.
●**머리 윈도우**- 장비하고 있는 투구를 표시한다. 투구는 방어력 이외의 속성저항 등에 영향을 준다.
●**좌측 팔 윈도우**- 장비하고 있는 방패가 표시된다. 양수검을 사용 할 경우 윈도우에 방패는 있으나 실제로 장비하고 있는 것은 아니다. 가운데의 캐릭터를 보면 알 수 있다.
●**동체 윈도우**- 장비하고 있는 갑옷을 표시한다. 갑옷은 플레이어의 방어력과 각종 저항치에 크게 영향을 준다.
●**가슴 윈도우**- 장비하고 있는 목걸이를 보여준다. 목걸이는 아이템의 특성에 따라 여러 가지 효과를 볼 수 있다.
●**귀 윈도우**- 장비하고 있는 귀걸이를 보여준다. 귀걸이는 청력을 상승시킨다.
●**손가락 윈도우(좌, 우)**- 장비하고 있는 반지를 표시한다. 반지는 좌우의 2개를 장비 할 수 있으며 능력치 상승이나 속성저항 등의 효과가 있다.
●**등 윈도우**- 플레이어가 걸치는 망토나 코트 등을 표시한다.
●**허리 윈도우**- 장비하고 있는 벨트나 버클 등이 표시된다. HP상승의 효과가 있는 아이템
●**발 윈도우**- 장비한 신발을 보여준다. 주로 발소리에 영향을 주지만 만든 재질에 따라서 이동 스피드나, 방어력이 올라가는 것도 있다.

게임의 진행 방법

이동

플레이어가 움직이는 것은 무조건 아날로그 방향키로만 한다. 방향버튼을 아무리 움직여 봐야 주인공은 가만히 서 있을 뿐이 것이다. 살살 입력하면 걸으며 강하게 입력하면 뛴다.

시점 변환

L트리거+아날로그 방향키로 시점이 변화한다. 이상한 것은 변화 가능한 시점의 종류가 단 3종류라는 것. 360°회전을 하지 않는다. 물론 시점을 변화한다는 것은 보이지 않는 장소를 확인하거나 할 때 쓰인다.

기본조작과 아이템의 사용

기본은 A버튼을 사용한다. 말을 걸거나 문을 닫거나 열 때, 모두 그렇다. 아이템의 사용은 방향 버튼을 움직이면 포치 안의 커서가 움직이는 것을 알 수 있는데, 사용하고픈 아이템에 커서를 맞춘 후에 Y버튼을 눌러 주면 된다.

※아이템은 거의가 아마 힐 워터류의 회복제가 될 것이다. 포치 안의 아이템은 동류끼리 자동적으로 커서가 움직이는데, 가령 하나의 힐 워터를 다 사용했을 때 굳이 방향 버튼을 움직이지 않아도 커서는 자동적으로 다음의 힐 워터로 맞춰진다. 그러나 록픽에 맞춘 상태라면 절대로 저절로 움직이니 않으니 주의할 것. 또한 병에 들어 있는 아이템의 경우 사용해도 병은 남고 내용물만 없어지니 나중에 채워서 사용하는 것이 가능하다. 그리고 포치안에 없어도 여분의 동류 아이템이 스테이터스의 백팩에 있다면 자동적으로 사용이 가능하다.

전투

B버튼을 누르면 검을 휘두른다. 전투는 리얼타임으로 진행되며, 따로 전투화면으로 들어간다든지 하는 일은 없다. 전투로 하는 공격은 직접 검을 휘둘러서 공격하는 것과 검에 걸린 고대어 마법을 이용하여 하는 2가지가 있다.

검에 의한 공격- 단순 무식하게 그냥 적에 대고 검을 휘둘러 맞추면 된다.

검에 걸린 고대어 마법을 이용한 공격- 이를 이용하기 위해서는 우선 고대어가 검에 새겨져 있어야 한다. 그럴 경우 B버튼을 누르고 있으면 검이 반짝하면서 빛나게 되는데 그러면 마법이 발동한다. 개인적으로 멋은 있지만 사실 그렇게 쓸모가 많다고는 생각하지 않는다.



▲그냥 휘두르면 된다.

또한 R트리거+B버튼을 누르고 있으면 저절로 검을 휘두르게 되는데, 이는 포위 당했을 경우 등에 쓰면 유용하다.

마법

마법은 X버튼을 이용한다. 리스트를 보는 것은 X버튼을 누르고 있으면 나타나며, 각 마법의 이름 밑에 있는 커맨드를 입력하면 그 마법을 쓸 수 있게 된다. 상당히 잘 만든 시스템으로 마법의 교체는 리얼타임이므로 빠르게 바꿀 수 있는 게 좋다.

마법을 익히는 법- 마법을 익히는 것은 게임 도중에 얻게 되는 마법의 책을 통해서 익히게 된다. 백팩 내에 있는 마법의 책을 클릭 하는 것으로 그 마법을 사용 할 수 있게 된다.

마법의 종류-마법은 각각 바람, 육체, 벽, 불의 벽, 활성화, 주문, 리콜의 특성을 가지며 3단계의 마법을 지니고 있다. 그리고 바로 그 자리에서 발동하는 마법과 장소를 지정해 주는 마법이 있는데, 바로 그 자리에서 발동하는 마법은 바람, 육체, 활성화, 주문, 리콜이며, 장소지정의 마법은 벽과 불의 벽이다.



▲그 자리에서 발동하는 마법 '윈드볼텍스'



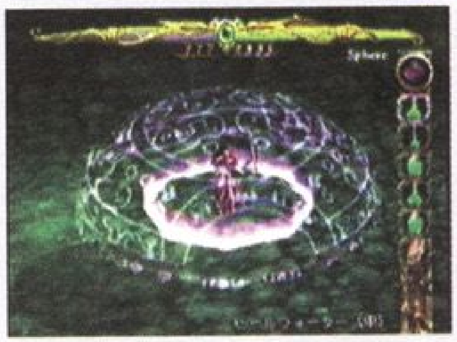
▲장소 지정의 마법 '파이어 케이지'













▲이런 여러 종류의 마법이 존재한다.

탐색

게임 중에는 여러 가지 탐색을 하게 되며, 이로 인해 여러 가지 힌트나 아이템의 입수 등의 행동이 가능하다.

세이브 포인트와 힐 워터의 샘- 자색으로 빛나는 돌이 세이브 포인트임은 아까 설명했고, 그 옆의 우물은 힐 워터의 샘이다. 힐 워터의 샘에서는 소지 아이템 중 빈 병에 힐 워터를 채워 넣을 수 있다.



▲여기는 지겹게 오게 된다

모뉴멘트- 이 것은 게임 진행의 힌트를 주거나 고대단어가 수록되어 있는 것이 있다. 화살표가 노란색은 진행에 필요한 모뉴멘트고, 푸른색은 고대어의 모뉴멘트이다. 특히 고대어의 모뉴멘트는 무구강화에 아주 중요하므로 알아 둘 것.



▲이것이 모뉴멘트다

보물상자-그냥 상자다. 종류가 여럿 있기는 하지만 기본적으로는 못 여는 상자는 없다는 것. 대부분 아이템이나 미스릴이 들어 있다.

상자에는 다음의 4종류로 나뉜다.

나무로 되어있는 보물상자



트랩이 장치되어 있는 일은 적은 보물상자. 열쇠가 채워져 있어도 파괴하는 것에 의해 안의 아이템을 손에 넣는 것이 가능하다.

묘한 형태의 보물상자



무슨 일이 일어날지 알 수 없는 보물상자. 열쇠가 채워져 있는 일은 적지만 열면 몬스터 소환 등의 트랩이 걸려 있는 경우가 있다. 열 때는 특히 주의.

견고한 보물상자



중요한 아이템이 들어있는 경우가 많은 보물상자. 파괴되지 않는 경우가 대부분. 강력한 열쇠가 채워져 있으므로 록픽으로 열어야만 한다. 몬스터 소환의 트랩이 걸려 있는 경우가 있다.

트랩의 확률이 높은 보물 상자



폭발, 전격, 염벽 등의 직접 데미지를 주는 트랩이 장치되어 있는 경우가 높은 보물상자. 이 트랩은 파괴했을 때 작동하므로 멀리서부터 마법을 건다든지 록픽으로 열어서 트랩을 회피하는 것이 가능하다.

봉인되어 있는 문- 문 주변에 링 같은 빛이 쳐져 있는 문이다. 이런 문의 봉인의 두루마리나 봉인의 책으로 열어야 한다. 초반에는 못 여는 경우가 많고 열고 싶어 미치겠지만 나중에 봉인의 책을 얻으면 껌이 된다.



▲이런 건 사실 껌이였어

미스릴 은과 원석- 적 몬스터를 없앨 때 가끔 푸른 아이템을 주는데 이것이 바로 미스릴이다. 그리고 이 미스릴이 벽을 이루어서 플레이어의 길을 방해하는 경우가 있는데 이것이 미스릴 원석이며 이것은 곡괭이가 있어야지만 얻는 것이 가능하다. 미스릴은 무구의 개조에 아주 중요하므로 많이 모아야 좋다.



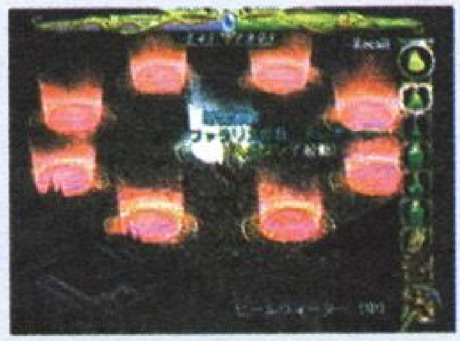
▲이런 곳에는 곡괭이가 있어야…

텔레포터- 주인공을 편리하게 여러 곳으로 데려다 주는 이동 수단이다. 주로 이야기의 중요 포인트 같은 곳에 나타나므로 이것이 있는 곳은 중요한 곳이다 라고 생각하면 된다. 고블린 진지에서 보면 동그란 텔레포터의 흔적을 볼 수 있는데 나중에 후반에 가면 모두가 생긴다.

스위치- 뭐 어느 게임에서든지 등장할 만한 장소다. 스위치를 조작해서 문을 열고 닫는 그런 장소. 하지만 잘못 조작하면 미로가 되어 버릴 수도 있으니 잘 생각 할 것.



▲이게 상당히 까다로울 수도 있다. 게임을 해보면 알 수 있다.



▲이것이 텔레포터다

마법무구의 강화

아마도 이 게임에서 가장 중요한 시스템이 아닐까 하는데… 이 고대어를 이용한 무구 강화를 마스터하지 않으면 게임은 절대로 클리어 할 수 없다.

대장간

고블린 진지 내에 보면 드워프인 코크스가 열심히 일하고 있는 곳이 있는데 이곳이 바로 대장간이다. 여기의 아이템 박스에는 여분의 아이템을 넣어 둘 수 있으며, 진열케이스에는 자신이 모은 귀중한 무구들이 전시된다. 그리고 대장장이 코크스에게 가서 말을 걸면 개조가 가능해진다.

고대(古代) 단어(單語)

새기는 것과 끼워 넣는다는 것

고대어를 새겨 넣는다

여기서 새긴다는 것과 끼워 넣는 다는 것은 엄연히 개념이 다르다. 새긴다는 것은 여러 번 반복해서 하는 것이다. 즉 고대어 옆의 숫자의 회수만큼 그 무구를 개조할 수 있다는 말이다. 방법은 그 무구에 고대어를 우선 끼워 넣고, X버튼을 누르면 개조 모드로 들어간다. 거기서 A버튼을 누르면 무구가 강화되는 것이다. 이것이 바로 새겨 넣는 것이다.

고대어를 끼워 넣는다

무구를 선택했을 때, 왼쪽의 화면을 보면 워드 슬롯이 보이는데 이 때 이 슬롯이 비어 있으면 고대어를 끼워 넣을 수 있다. 하지만 한번이라도 끼워 넣은 적이 있다면 트랜스폼을 이용하여 슬롯을 비워야만 다시 끼워 넣는 것이 가능하다. 즉 끼워 넣는 다는 것은 1회성 이라는 말이다. 정리하자면, 우선 빈 슬롯에 고대어를 끼워 넣고, 그 고대어를 새기면서 무구의 강화를 하는 것이다.

고대 단어의 기본적인 시스템

새길 수 있는 것은 마법무구 뿐이다

마법무구라는 것은 검, 투구, 갑옷, 방패의 4종류 각 하나씩 밖에 존재하지 않는다.

고대단어를 새기는 것도 마법의 무구뿐이며 이것을 단련시켜 키워나가는 것이다. 다른 무구는 녹여서 미스릴로 만드는 것도 가능하며 유니크(리스트의 속에 노란색으로 써있는 고대단어는 유니크라고 불리고, 무구에 새기는 것이 불가능할 뿐 아니라 슬롯에 하나밖에 채워 넣을 수밖에 없다)를 채워두어 예비의 장비로 가지고 다니는(이와 같은 듀플리케이트 등으로 만든 보통의 무구에는 고대단어를 채우는 것은 가능해도 새기는 것은 불가능하다. 이와 같은 무구에 고블린 킬러 등의 고대단어를 채워두는 것이 좋다. 고블린이 대량으로 나오는 장소에 가면 고대어전이의 책을 사용해서 이 무구에 모든 고대단어를 전이시키는 것이 가능하다. 결국 예비의 장비로서 가지고 다니는 유용성은 높다) 사용법도 있다.

고대단어를 무구에 끼워 넣는다.

고대단어를 무구의 슬롯에 채우면 그만

큼 파워 업이 가능하다. 또한 고대단어를 슬롯에 채워 넣는 데에는 코스트가 들지 않기 때문에 반드시 무언가를 새겨 넣는 것이 노하우.

고대단어를 무구에 새겨 넣는다.

(무구는 슬롯에 고대단어를 끼워 넣는 것으로도 성능이 향상한다. 여기에 새겨 넣은 것은 공짜이므로 미스릴이 없을 경우에도 여기에 넣을 수 있을 만큼의 고대단어를 넣어두자)

고대단어를 무구에 채워 넣은 후 합성을 하면 그 고대단어를 무구에 새겨 넣는 것이 가능하다. 일단 새겨 넣은 고대단어는 떼어 내는 것이 불가능하므로 잘 생각해 보고 새기는 것이 좋다. 새겨 넣을 때에는 미스릴이 필요하다. 똑같은 고대단어는 새겨 넣을 때마다 코스트가 올라가므로 잘 생각하고서 새길 것.

새기는 것이 불가능한 고대단어

리스트의 속에 노란색으로 써있는 고대단어는 유니크라고 불리고, 무구에 새기는 것이 불가능할 뿐 아니라 슬롯에 하나밖에 채워 넣을 수밖에 없다. 하지만 효과자체는 강력한 것이 많으므로, 잘 생각해서 선택하자. 유니크 끼리의 상성도 있으므로 이 선택이 운명을 나눈다 하더라도 과언이 아니다.



▲일종의 블록넣기 같은 것인데, 좀 더 복잡하다고 보면 된다

대장간 화면보기



▲항목이 조금 많지? [TO 미술팀-될 수 있는한 크게 실어 주시기를….]

좌측화면 설명

●아이템 스테이터스- 화면 좌측 위의 박스로서, 선택한 무구의 현재 상태를 나타내어 보여 준다. 검, 갑옷, 투구, 방패에 따라서 그 나타나는 항목이 다르다.

●고대어 슬롯(Ancient Word SLOT)- 선택한 무구의 현재 슬롯 상태를 나타낸다. 무구의 종류에 따라서 슬롯에 차이가 있는데 슬롯이 많을수록 좋은 무구라고 보는 것이 좋다.

●Fusion- 합성에 필요한 미스릴의 양을 표시한다.

●Content- 선택한 무구에 함유되어 있는 미스릴의 양을 표시한다. 또한 무구의 해체나 작시에 증감한다.

●Mithrill- 이 게임에서 돈과 같은 존재. 무기를 강화하는데 있어서 없어서는 안될 존재이다. 여기서는 현재 보유의 미스릴의 양을 보여준다.

●인포메이션- 스테이터스 화면의 메시지 상자처럼 선택한 커맨드의 내용을 보여 준다.

●코크스의 설명- 화면 우측 아래의 코크스가 이러저러한 설명을 하며 명령을 내린다.

대장간 커맨드

●SELECT ONE- 강화하고 싶은 무구를 선택한다. 선택한 무구는 ANCIENTS, TRANSFORM 등으로 사용이 가능하다.

●ANCIENTS- 선택한 무구에 고대어를 새겨 넣거나 끼워 넣는 것이 가능하다.

●ALL LIST- 여지까지 플레이어가 수집한 고대어의 총 리스트를 보여 준다.

●TRANSFORM- 마법 무구의 형태를 바꾸는 곳이다. 단어를 새로 끼워 넣고 싶을 때 사용하여 무구의 이름을 바꾸는 것도 가능하다. 이 것은 마법무구에만 적용되는 것으로서 형태를 바꾸는 것만으로도 능력에 차이가 있으므로 자주 골라 주자.

●DUPLICATE- 여태껏 모은 무구와 록픽, 곡괭이를 복사하는 곳이다. 특히 록픽과 곡괭이는 일회용이므로 자주 사용하게 된다.

●REFINE- 마법 무구가 아닌 무구를 해체한다. 이 때 그 무구에 포함되어 있던 미스릴을 얻을 수 있다.

●EXIT- 원래 이전 화면으로 돌아간다.

자네, 고대어로 무엇을 할 텐가?

고대어는 공격, 방어, 마법에 걸쳐 모든 것에서 효과를 볼 수 있다. 그러나 가지고 있는 미스릴은 한계가 있는 법. 플레이어는 자신이 나갈 길을 제시하지 않으면 안되는 것이다.

나는 패는 것이 좋다

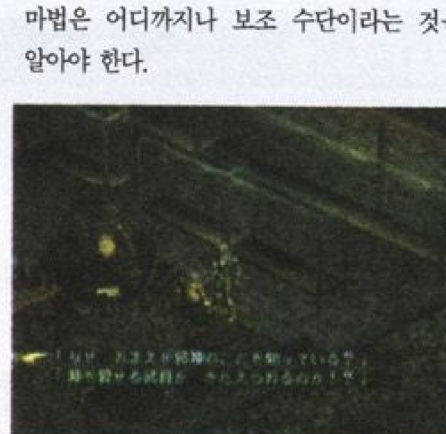
그런가? 당신은 새디스트적인 기질이 있군. 하지만 대부분의 사람은 이 공격 중시의 스타일을 선호 할 것이다. 한방에 보내버리는 쾌감은 무엇과도 바꿀 수가 없는 것이다. 그렇다면 당신은 STR과 데미지 업(ダ-メジUP)을 하도록 하라. 거기에 곁들여서 크리티컬과 임팩트를 올려두는 것도 좋다.

나는 맞아도 안 아픈 게 좋은데…

당신은 메조히즘의 기질이 있으니 정신과에게…가 아니라 그렇군, 당신은 수비 위주를 생각 하고 있군. 그렇다면 아머(ア-マ-)와 듀러빌리티(デュラビリティ), 패어링(パ-リング)을 높여야 할 것이다. 자네가 심하게 강화를 한다면 몬스터의 일격에 1포인트 데미지를 입는 쾌감이 있을 것이다. 그리고 마법에 대한 저항을 강하게 하고 싶다면 INT를 강하게 하는 것과 프리벤트(プリベント)를 강하게 해야 할 것이다.

이것은 RPG가 아닌가? 그렇다면 마법을 써야지 않겠어?

무슨 생각을 하고 있는 것인가? 주인공은 검사란 말이다. 결코 마법에 능통한 캐릭터가 아니라는 말이다. 하지만 당신이 그렇게 원한다면 투구계열의 고대어를 올리도록 하라. 하지만 레벨업 된 마법은 얻기가 어려우므로 일단은 공격 중시형으로 하다가 나중에 바꾸는 것이 좋을 것이다. 이 게임에서 마법은 어디까지나 보조 수단이라는 것을 알아야 한다.



▲여기가 대장간



각종 일람

고대어 일람

검(劍) 계의 고대어

언어명	성질과 그 용법
STR UP(アップ)(+1~+6)	검의 STR을 올려주는 언어. STR은 데미지 양과 임팩트 효과에 커다란 영향을 미치므로 공격력 중시를 할 때는 이것을 높여 두는 것이 좋다. 그러나 공격력과 연관된 언어는 코스트가 비싸게 먹히므로 앞어서 적당히 하는 것이….
데미지 UP(ダメージ アップ)(+1~+10)	적에게 입히는 데미지의 양을 올리는 언어. 이것은 STR에 의하여 영향을 받으며 검의 상태에 따라서도 다르게 반영된다. 게다가 상당히 비싸게 먹히는 언어이므로 자중하면서 업그레이드를 할 것
크리티컬율(クリティカル率)(+1~+2)	크리티컬 히트비율이 상승하는 효과가 있다. 검의 성능에 크게 좌우되는 언어로서 성능이 좋은 오리엔탈소드(オリエンタルソード) 같은 검에 사용하면 그 효과가 크지만, 안정된 데미지가 좋다면 그렇게 중요하지는 않은 언어이다.
크리티컬 데미지 (クリティカル ダメージ)(+1~+2)	크리티컬 히트시 입히는 데미지 상승의 효과. 결국 크리티컬 히트하지 않으면 아무런 효과가 없는 언어로서 위의 크리티컬 율과 같이 쓰인다. 앞서 말한 대로 안정된 데미지를 추구한다면 아무런 소용이 없는 언어.
임팩트업(インパクト アップ)(+1~+2)	적을 비틀거리게 하는 공격효과 상승. 검의 성능에 비례하면서 적을 비틀거리게 하는 무거운 공격위주의 검사라면 사용해야 할 언어이다. STR에 좌우되므로 같이 쓰면 그 효과가 크다.
퍼스트 어택(ファストアタック)	검을 휘두르는 속도가 상승한다. 무거운 검을 휘두르는 경우라면 반드시 새겨 두어야할 언어. 마법 중시라고 해도, 검의 마법공격을 발동 시에도 그 효과가 있으니 체크. 무거운 검을 휘두르면서 적을 요절내는 쾌감을 위해서 알아 두어야할 언어이다. 코스트가 비싸지만 우선적으로 새겨두어야 할 언어 중 하나.
고블린 버스터(ゴブリンバスター)	한 단어 당 고블린에 대한 공격력이 3%씩 상승. 하지만 고블린이라는 몬스터 자체가 그리 강하지가 않아서 한방에 죽는 경우가 많으므로 그렇게 쓸모있는 언어는 아니다. 게다가 고블린 킬러(ゴブリンキラー)같은 유니크라도 얻으면 정말로 쓸모가 없는 언어.
골렘 버스터(アンデッドバスター)	골렘에 대한 공격력이 단어 당 3%씩 상승. 골렘계와 싸우는 것은 상당히 버거우므로 이것은 상당히 쓸모가 크다. 코스트는 상당하지만 말이다. 최저 30 정도는 줘야 골렘과 싸우는데 유리하다.
언데드 버스터(アンデッドバスター)	언데드에 대한 공격력이 단어 당 3%씩 상승. 하지만 언데드는 그게 그거인, 즉 본전치기가 강하기 때문에 그렇게 강하게 할 필요는 없다. 대신 코스트가 싸므로 조금 갖춰두는 것도 나쁘지는 않을 듯하다.
엘프 버스터(エルフバスター)	엘프에 대한 공격력이 단어 당 3%씩 상승. 실제의 경우, 엘프는 체력이 약하게 나오기 때문에 그렇게 필요한 것은 아니다. 앞의 고블린 버스터처럼 엘프 킬러(エルフキラー)같은 유니크가 나오면 완전히 필요가 없는….
드래곤 버스터(ドラゴンバスター)	드래곤에 대한 공격력이 3%씩 상승. 나중에 나스와의 결전이나 핑거 포스트가 소환하는 드래곤과 싸울 때 유용하다. 그러나 못 얻어도 그렇게 지장은 없는 편.
데몬 버스터(デーモンバスター)	데몬에 대한 공격력이 3%씩 상승. 코스트는 상당히 비싸지만 재수 없는 데몬의 얼굴에 한방 먹일 수 있는 언어다. 초반에는 데몬이 별로 등장하지 않으므로 나중에 데몬이 증가 할 때부터 새겨 넣어도 그렇게 지장은 없다. 그리고 20~30회 정도는 새겨 넣어야 효과를 볼 수 있다.
엘리멘털 버스터(エレメンタルバスター)	엘리멘탈에 대한 공격력이 3%씩 상승. 새겨 넣는데 상당히 고심하게 되는 언어다. 엘리멘탈계에는 귀찮은 몬스터도 많고, 또한 검중에 보글(ボーグル)로 하게 되면 엘리멘탈계는 싹쓸이가 가능하다. 그렇다고 모두 그런 것은 아니니, 조금은 새겨 넣어도 괜찮을 듯 싶다.
리자드맨 버스터(リザードマンバスター)	리자드맨에 대한 공격력이 3%씩 상승. 리자드맨 킬러의 고대어가 들어오면 의미가 없는 고대어. 그렇다 하더라도 리자드맨 자체는 후반까지 많이 나오고, 하나하나 고대어전이의 책으로 형태를 바꾸어 주는 것도 귀찮으니까 새겨두는 것이 그렇게 손해 될 것은 없다. 코스트도 싸고 남은 미스릴로 다소 새겨둘지 어떨지 취미에 맞게 해 보시길.
매지션 버스터(マジシャンバスター)	마법을 쓰는 적으로의 데미지를 한 단어당 3%상승시킨다. 마법을 쓰는 적은 많이 있으니까 꽤 사용할 만 하다. 하지만 코스트가 비싸니까 꼭 새겨두는 것은 좀 힘이 들지도, 적용되는 몬스터가 다양하므로 데몬 버스터처럼 상대가 확실히 있을 때 사용하는 것이 사용하기 쉬운 것은 당연한 일. 보스는 마법을 쓰는 것이 많으니까 보스용으로 생각해 두는 것은 나쁘지 않다.
윙 버스터(ウイングバスター)	날개를 가지는 적에게 데미지를 1 단어당 3%상승시킨다. 데몬 등 강한 몬스터에게는 날개가 있는 것이 많으니까 사실은 꽤 쓸만한 고대 단어. 데몬 버스터 등 다른 버스터 계통과 함께 쓰는 것이 효과가 크다.
혼드 버스터(ホーンドバスター)	뿔이 있는 적에게 데미지를 1 단어당 3%상승시킨다. 데몬 등 강한 몬스터에게는 뿔이 있는 것이 많으니까 사실 상당히 중요한 단어이다.
스케일 버스터(スケイルバスター)	비늘이 있는 적에게 데미지를 1 단어당 3%상승시킨다. 진짜로 강한 몬스터는 반드시 비늘이 있는 경우가 대부분이다. 데몬 버스터등 다른 버스터 계통과 함께 쓰는 것이 효과가 크다. 샌드 스토커, 그레이터 폼에게 효과가 있는 것도 기분 좋은 일.
웨폰 버스터(ウェポンバスター)	무기가 있는 적에게 데미지를 1 단어당 3%상승시킨다. 무기를 가지는 적은 많으므로 폭 넓은 힘을 발휘하는 고대 단어. 특히 속성이 적은 오우거 계통의 몬스터에게 효과가 있는 것이 마음에 드는 언어다.
아머 버스터(アーマーバスター)	갑옷을 입은 적에게 데미지를 1 단어당 3%상승시킨다. 후반이 되면 될수록 갑옷을 입은 적은 적어지므로 전반에 활약하는 고대 단어. 코스트가 높으므로 새기기 힘든 것도 사실

검계의 유니크 일람

이름	설명
마나여, 살이 되어라(マナよ肉となれ)	HP의 최대치를 3배로하는 대신 MP는 2분의 1로 준다.
연속되는 언어여 검이 되어라(連なる言葉よと劍なれ)	검에 합성한 고대 단어 수를 데미지에 합산한다
바위를 부수는 도(岩をも砕く刃)	크리티컬 히트시의 데미지가 2배로 된다
검성의 오의(劍聖の奧義)	크리티컬 발생율이 2배가 된다
검이여 섬광이 되어라(劍よ閃光なれ)	검을 휘두르는 속도가 비약적으로 상승한다
성스러운 검(聖なる劍)	검이 성(聖)의 속성을 띄어 언데드와 데몬에 대한 데미지가 2배

불의 검(火の剣)	검이 화(火)의 속성을 띄어 불에 약한 몬스터에 효과를 준다
빙의 검(氷の剣)	검이 얼음(氷)의 속성을 띄어 얼음에 약한 몬스터에 효과
뇌의 검(雷の剣)	검이 번개(雷)의 속성을 띄어 금속제의 전도성 높은 몬스터에 효과
고블린킬러(ゴブリンキラ-)	고블린을 일격에 죽인다
엘프킬러(エルフキラ-)	엘프를 일격에 죽인다
파이어볼트(ファイアボルト)	검에서 화염탄을 발사한다
파이어볼(ファイアボール)	검에서 커다란 불의 구체를 발사한다
익스플로전(エクスプロージョン)	검 주위에 거대한 폭발이 일어난다
호리포톤(ホーリ-フォトン)	검으로부터 성스런 빛의 탄환을 발사한다. HP회복의 효과
발키리자베린(ヴァルキーリじゃベリン)	검에서 성스런 창을 발사한다
세이크리드스피어(セイグリッドスピア)	검에서 성스런 결계를 발산하여 HP를 회복
라이트닝볼트(ライトニングボルト)	검에서 번개를 발사한다
일렉트릭보디(エレクッリックボディ)	몸에 두르는 뇌광을 발산하여 적을 감전시킨다
볼라이트닝(ボールライトニング)	작은 전구를 주위에 뿌려서 적에게 데미지
상처로의 추가타(きズへ追い打ち)	연속공격의 데미지가 증가한다 효과는 2, 3발째만
뱀파이어의 이빨(ヴァンパイアの牙)	받는 데미지의 50%를 HP에 합산한다
미스릴로의 재생(ミスリルへの再生)	적의 강함과 입히는 데미지에 응하여 미스릴이 나온다

방패(盾)계의 고대어

언어명	성질과 그 용법
HP업(HPアップ(+1～+9)) 갑옷 : +9 방패 : +5	+수정의 총합계분 만큼 HP의 최대치가 상승한다. 코스트는 의외로 싸기 때문에 전반적으로 조금씩 올려두면 돌발적으로 큰 데미지를 입었을 때에도 안심. 남은 미스릴로 약간씩 새겨두는 정도라도 충분히 의미가 있지만 같은 코스트라면 갑옷쪽에 새겨 두는 것이 좋다. (방패는 양손용 검을 장비 했을 때 의미가 없으므로)
프리벤트(プリベント(+1～+3)) 갑옷 : +2 방패 : +3	+수정의 총합계분 만큼 온갖 데미지를 감소시킨다. 어떤 속성의 데미지라도 감소시키는 것이 가능한 초 강력한 고대어. 특히 후반의 적이 쓰는 AR을 무시하는 무속성의 공격은 이것으로 밖에 데미지를 감소시킬 수밖에 없다. 코스트는 엄청 높지만 새겨두면 가치는 충분히 있다. 미스릴에 여유가 없을 때에는 HP업을 많이 새겨두는 것도 한 방법.
아머(アーマー(+1～+10)) 갑옷를 : +10 방패 : +4 투구 : +2	+수정의 총합계분 만큼 물리방어력이 상승한다. 몬스터의 물리공격의 데미지가 이 지분만큼 감소시키므로 검사라면 필요 불가결한 고대 단어. 스릴을 맛보기 위해서는 전혀 올리지 않는 플레이 방식도 있지만 액션게임을 잘 못하는 사람에게는 권하기 힘들다.
패어링(パーリング(+1～+6)) 방패 : +6	+수정의 총합계 분만큼 방패의 회피율이 상승한다. 몬스터가 하는 비틀거리게 하는 공격을 피하기 위해서는 필요 불가결한 고대 단어. 비틀거리게 하는 공격을 피한 경우, 쓰러지는 것도 피할 수 있게 되므로 성실히 올려 두는 것이 중요. 미스릴의 코스트가 싸므로 새기는 것은 그다지 힘들지 않을 것이다. 또한 방패를 가지지 않는 양손검이 주체인 검사는 반드시 새겨야할 의미는 없다.
듀러빌러티(デュラビリティ(+1～+6)) 갑옷 : +6	+수정의 총합계분 만큼 비틀거리게되는 시간이 단축된다. 몬스터에게 당해 비틀거린다 던지 쓰러지거나 할 때 다시 일어나는 때까지의 시간을 단축시키는 고대 단어. 후반으로 감에 따라 비틀거리게 되는 시간이 긴 공격을 해 오는 몬스터가 증가하니까 어느 정도는 캐릭터를 성장시키는데 있어 올려두는 것이 좋다. 미스릴의 코스트가 싸므로 새기는 것은 그다지 힘들지 않을 것이다. 양손검이 주체인 검사에게는 특히 필요 불가결하므로 반드시 올려둘 것
크리티컬 저항(クリティカル抵抗 (+1～+6)) 갑옷 : +6방패 : +2	적이 크리티컬하는 확률을 1%감소시킨다. 몬스터의 크리티컬 공격을 피하는 고대단어. 단지 보기에는 눈에 띄지 않지만 돌발적으로 당하는 크리티컬의 큰 데미지를 회피하는 것이 가능하므로 안정된 플레이를 원할 시 중요한 고대 단어. 플레이어가 쓰러지게되는 조건은 비틀거리게 하는 공격과 크리티컬을 동시에 받았을 때이므로, 크리티컬을 피하면 자동적으로 쓰러지는 것도 피하는 것이 가능하다.

방패계의 유니크 일람

이름	설명
마이리의 방패(マイリ-の盾)	패어링을 대략 2배로 한다
고통이여 마나가 되어라(痛みよマナとなれ)	데미지에 비례하여 MP가 상승한다
피의 저주(血の呪い)	STR을 2배로 하는 대신 데미지의 5%를 받는다

투구(兜)계의 고대어

언어명	성질과 그 용법
MP업(MPアップ(+1～+6)) 투구 : +6	+수정의 총합계분 만큼 MP의 최대치가 상승한다. 마법계의 캐릭터를 키우는데 있으면 의미는 특히 크다. 그렇지 않더라도 마법은 많은 방면에서 활약하므로 남은 미스릴로 조금씩 올리는 것도 괜찮다. 한꺼번에 오르는 장식품도 있으니까 높은 미스릴을 지불해서 까지 모두 새겨 두는 것은 좀 아까운 기분도 든다.
주문 코스트-1 (呪文コストー1) 투구	+수정의 총합계분 만큼 마법을 썼을 때 소비되는 MP(마나 포인트)를 감소시킨다. 특히 마법계의 캐릭터를 키운다면 당연히 우선시 해야. "나는 절대로 마법사는 안 써"라고 마음으로 맹세한 사람 이외에는 미스릴의 잔량을 생각해 가며 순차적으로 새겨두면 절대 손해보지 않는다.
MP 차지 스피드 (MPチャージスピード(+1～+3)) 투구 : +3	+1씩 MP를 자연 회복시키는 속도를1/3초 빠르게 한다. 마법계의 캐릭터를 키운다면 올려두고 싶은 능력의 하나. 아래의 MP 차지 포인트와 병용하면 훨씬 효과적. 마법계 캐릭터 이외에는 그다지 추천해 주고싶지 않다. 남은 미스릴로 조금씩…

MP 차지 포인트 (MPチャージポイント(+1～+3)) 투구 : +3	+1씩 MP를 자연 회복시키는 양이 +1된다. 마법계의 캐릭터를 키운다면 올려두고 싶은 능력의 하나. 위의 MP 차지 스피드와 병용하면 훨씬 효과적. 마법계 캐릭터라면 새겨두고 싶지만 특수한 고대단어에 의해 MP를 다른 수단으로 보급하는 것이 가능하므로 공들여 열심히 새겨둘 필요는 없다. 그러한 수단이 사용 불가라면 새겨두어도 손해는 없다.
INT 업 (INTアップ(+1～+6)) 투구 : +6	+수정의 총합계분 만큼 INT가 상승한다. INT는 매직 파워(마법의 데미지, 지속 시간에 영향), 레지스트 매직(마법공격의 데미지를 감소)등에 크게 반영되므로 올려 두고 싶은 능력. 코스트가 싸므로 잽싸게 올려두자.
매직 파워 (マジックパワー(+1～+8)) 투구 : +8 아머 (アーマー(+1～+10)) 갑옷 :	+수정의 총합계분 만큼 마력이 상승한다. 마력은 마법의 데미지/지속시간에 반영되므로 마법계의 검사를 키운다면 다른 것을 희생하더라도 새겨두고 싶은 고대 언어이다. 역으로 순수한 검사계 라면 무시하더라도 좋다. 그렇다고 해서 검의 특수능력에도 반영되므로 조금씩 올려두면 손해 볼 것은 없다. 마력자체는 투구의 성능에도 크게 변하므로 주의할 것. 코스트는 싸지 않으므로 INT업을 우선하여 새겨 가는 것이 효과적이다.
+10 방패 : +4 투구 : +2	+수정의 총 합계분 만큼 물리방어력이 상승한다. 몬스터의 물리공격의 데미지가 이 지분만큼 감산하므로 검사라면 필요불가결한 고대단어…라고 아까 얘기했으므로 생략.
레지스트 헬 (レジスト ヘル+1) 투구	암(闇)속성에 대하는 저항력을 상승시킨다. 투구의 능력에 비례한다. 몬스터의 암 속성의 공격을 감소시키는 고대단어이지만 투구의 능력에 비례하기 위해 능력이 높은 투구가 그다지 나오지 않고 암공격을 하는 몬스터도 거의 없다. 전반에는 새겨둘 필요는 거의 없다. 중반정도부터 후반에 걸쳐 조금씩 올려두는 것이 좋다.
레지스트 화이어(レジスト ファイア+1) 투구	불의 속성에 대하는 저항력을 상승시킨다. 투구의 능력에 비례한다. 몬스터의 불의 속성의 공격을 감소시키는 고대단어이지만 투구의 능력에 비례하기 위해 능력이 높은 투구가 그다지 나오지 않는 전반에는 새길 필요는 거의 없다. 기본적으로 불의 공격을 하는 몬스터가 많은 것과 트랩/벽의 파괴 등의 데미지에도 영향을 주므로 중반에서부터 조금씩 새겨두는 것이 좋다.
레지스트 콜드 (レジスト コールド+1) 투구	얼음의 속성에 대하는 저항력을 상승시킨다. 투구의 능력에 비례한다. 몬스터의 얼음의 속성의 공격을 감소시키는 고대단어이다. 마찬가지로 능력이 높은 투구가 그다지 나오지 않는 전반에는 새길 필요는 거의 없다. 얼음의 속성의 공격은 다른 것에 비해 종류가 적으므로 새기는 것은 뒤로 돌려도 괜찮을 것.
레지스트 선더 (レジスト サンダー+1) 투구	번개의 속성에 대하는 저항력을 상승시킨다. 투구의 능력에 비례한다. 몬스터의 번개의 속성의 공격을 감소시키는 고대단어이다. 능력이 높은 투구가 그다지 나오지 않는 전반에는 새길 필요는 거의 없다. (이 말을 몇 번 하는 거냐!) 번개류의 마법은 피할 수 없는 타입의 것이 많아서 중반에는 새기기 시작해야 할 것.

투구계의 유니크 일람

마나의 활성화(マナの活性化)	MP의 최대치가 2배가 된다
연속되는 언어여 지식이 되어라(連なる言葉よ知となれ)	투구에 합산한 고대단어의 수만큼 INT에 가산
용신의 비늘(竜神のウロコ)	암염빙뇌(闇炎氷雷)모두의 속성 방어를 크게 올린다
소리를 시각으로(音を視覚に)	소리의 발생 지점을 시각화시킨다
만족의 생명력(蛮族の生命力)	모든 MP를 HP로 바꾼다 MP는 0이 된다
마력의 폭주(魔力の暴走)	매직 파워를 2배로 한다 대신에 MP가 조금씩 줄어든다

갑옷(鎧)계의 고대어

언어명	성질과 그 용법
HP 업 (HPアップ(+1～+9)) 갑옷 : +9 방패 : +5	+수정의 총합계분 만큼 HP의 최대치가 상승한다. 코스트는 의외로 싸므로 전반적으로 조금씩 올려두면 돌발적인 데미지를 받았을 때에도 안심. 남은 미스릴로 조금씩 새겨두는 정도로도 충분히 의미가 있다.
프리벤트 (プリベント(+1～+3)) 갑옷 : +2 방패 : +3	+수정의 총합계분 만큼 여러 데미지를 감소시킨다. 어떠한 속성의 데미지라도 감소시키는 것이 가능하다 하는 초 강력한 고대어. 특히 후반의 적이 쓰는 AR무시이며 무속성 공격은 이것으로 밖에 데미지를 감소시킬 수밖에 없다. 코스트는 엄청 높지만 새겨 둘 가치는 충분히 있다. 미스릴에 여유가 없을 때에는 HP 업을 많이 해두는 방법도 있다.
리제네 스피드 (リジェネスピ?ド(+1～+3)) 갑옷 : +3	HP의 자연 회복하는 속도가 +1마다 1/3초 빨라진다. 다소 새겨두어도 그다지 변하지 않지만 다음에 있는 리제네 포인트와의 병용으로 회복 스피드가 경이적인 것이 된다. 새겨 둘 것이라면 부지런히 새겨 둘 것.
리제네 포인트 (リジェネポイント(+1～+4)) 갑옷 : +4	HP가 한번에 회복하는 양이 +1마다 HP+1된다. 새겨 두는 만큼 바로 반영되고, 회복하는 양이 증가하는 것이 보기에도 알기 쉽다. 다소 새기는 법에도 충분히 반영되지만 리제네 스피드와 함께 확실히 새겨 두는 것이 효과적이다.
DEX 업 (DEXアップ(+1～+6)) 갑옷 : +6	+수정 총합계분 만큼 DEX가 상승한다. DEX(덱스)는 파리(현혹 공격을 회피하는 능력), 레지스트 크리티컬(크리티컬 공격을 피하는 능력)등 방어에 크게 반영되므로 일단은 올려 두고 싶은 능력. 코스트가 낮으므로 빨리 새겨 두자.
아머 (アーマー(+1～+10)) 갑옷 : +10 방패 : +4 투구 : +2	+수정의 총합계분 만큼 물리방어력이 상승한다. 몬스터의 물리공격의 데미지가 이 지분만큼 감소시키므로 검사라면 필요 불가결한 고대 단어. 스릴을 맛보기 위해서는 전혀 올리지 않는 플레이 방식도 있지만 액션에 서툰 플레이어라면 권하고 싶지 않다.
듀러빌러티 (デュラビリティ(+1～+6)) 갑옷 : +6	+수정의 총합계분 만큼 비틀거리는 시간이 단축된다. 몬스터에게 당해 비틀거린다 던지 쓰러질 때에 복귀할 때까지의 시간을 단축시키는 고대단어. 후반으로 감에 따라 비틀거리게 하는 시간이 긴 공격을 해 오는 몬스터가 증가하니까 어느 정도는 캐릭터를 성장시키는데 있어 올려두는 것이 좋다. 미스릴의 코스트가 싸므로 새기는 것은 그다지 힘들지 않을 것이다. 양손검이 주체인 검사에게는 특히 필요 불가결하므로 반드시 올려 둘 것.
크리티컬 저항 (クリティカル抵抗(+1～+6)) 갑옷 : +6 방패 : +2	적이 크리티컬하는 확률을 1%감소시킨다. 몬스터의 크리티컬 공격을 피하는 고대단어. 단지 보기에는 눈에 띄지 않지만 돌발적으로 당하는 크리티컬의 큰 데미지를 회피하는 것이 가능하므로 안정된 플레이를 원할 시 중요한 고대 단어. 플레이어가 쓰러지는 조건은 현혹과 크리티컬을 동시에 받았을 때이므로, 크리티컬을 피하면 자동적으로 쓰러지는 것도 피하는 것이 가능하다.

갑옷계의 유니크 일람

이름	설명
위대한 재생(大いなる再生)	HP의 자연 회복 속도를 2배로 한다
연속되는 언어여 힘이 되어라(連なる言葉よ力となれ)	갑옷에 합성했던 고대단어의 수만큼 STR에 가산한다
동철의 신체(鋼鉄の身體)	물리방어력 아머를 2배로 한다
흔들리지 않는 강함(揺るぎなき剛性)	듀러빌리티를 2배로 한다
기적의 태도(奇蹟の身こなし)	레지스트 크리티컬을 2배로 한다
레비테이션(レビテーション)	트랩에 걸리지 않고 쓰러지지 않는다

무구(武具) 일람

검(劍)

이름	설명	슬롯수
숏 소드(ショートソード)	사용이 간편, 위력은 작지만 휘두름이 좋다	6
사벨(サーベル)	임팩트가 적으나 밸런스가 좋은 편수용 장검	6
시미타(シミター)	초심자에게 좋고 데미지가 안정적인 편수용 곡도(曲刀)	6
라이트닝 대거(ライトニングダガー)	뇌속성의 편수용 단검	8
롱소드(ロングソード)	중급정도의 밸런스가 좋은 편수용 장검	6
블레이징 소드(ブレイジングソード)	불의 속성이 있는 편수용 장검	8
엘리멘털 보글(エレメンタルボーグル)	엘리멘털계에 절대적 위력이 있는 편수용 장검	8
버스터드 소드(バスタードソード)	몬스터에게 성능이상의 위력이 있는 편수용 장검	6
프란베르크(フランベルク)	사용이 간편한 양수검, 데미지가 적은대신 크리티컬이 높다	9
윈드힐트(ウィンドヒルト)	손잡이만 있는 바람의 영검, 휘두름이 좋다	10
드래곤 블레이드(ドラゴンブレード)	일류 검사만이 보유 가능한 용을 죽이는 검	10
소울 브레이커(ソウルブレイカー)	HP를 흡수하고 적에게 마비를 일으키는 검	10
데몬패닛사(デーモンパニッシャー)	데몬류에 절대적 위력을 보이는 도끼	10
크레이모어(クレイモア)	초심자용의 양수검, 크리티컬이 높으나 검신이 짧다	9
허큐린 소드(ハーキュリンソード)	최대의 데미지를 자랑하는 거검, 무겁다	10
오리엔탈 소드(オリエンタルソード)	크리티컬이 아주 우수한 양수검	8
오우거 소드(オーガソード)	고블린 킬러와 리자드맨 킬러가 기본 장비된 영검	6
엘븐 레이피어(エルブンレイピア)	영력이 들어있는 레이피어, 인간형 몬스터에 효과	6
위크드 소드(ウィックドソード)	마법계 캐릭터에 절대적 위력이 있는 검	10
메이지 블레이드(メイジブレード)	모으는 시간이 적어 공격마법의 고대어가 필요한 검	10
데몬 블레이드(デモンブレード)	악마의 심볼이 되는 검, 근접공격에 위력적	10

갑옷(鎧)

이름	설명	슬롯수
브레스트 플레이트(ブレストプレート)	경장의 갑옷, 초심자용	5
하프플레이트(ハーフプレート)	브레스트 플레이트의 발전형, 방어력이 좋다	6
라이트 플레이트(ライトプレート)	가벼운 갑옷, 듀러빌리티가 낮다	7
헤비 플레이트(ヘビプレート)	정공법의 싸움에서 뛰어난 성능을 가지고 있다	10
브리간다인(ブリガンダイン)	공격 흡수에 적합한 구조의 갑옷, 이동시 소리가 크다	7
큐레이서 아머(キュウライッサアーマー)	브리간다인의 발전형, 아머가 우수하다	8
필드 아머(フィールドアーマー)	안정된 방어력을 갖춘 야전용 갑옷	9
필드 아머改(フィールドアーマー改)	방어력이 높아진 필드 아머 발전형	9
나이츠(ナイツ)	총8가지색의 갑옷이 있다 성능은 모두 같음 밸런스가 좋은 실전용	10
고딕 리리(ゴシックリリー)	백합의 가호가 있는 갑옷, 석화시간의 단축 효과가 있다	10
고딕 이글(ゴシックイーグル)	수리의 가호가 있는 갑옷, DEX를 높인다	10
고딕 불(ゴシックブル)	황소의 가호가 있는 갑옷, HP를 높이는 효과가 있다	10
고딕 드래곤(ゴシックドラゴン)	용의 가호가 있는 갑옷, 불속성에 대한 내성이 높다	10
고딕 마파(ゴシックマーハア)	여신의 가호가 있는 갑옷, 데미지를 감소시킨다	10
고딕 헤븐(ゴシックヘブン)	하늘의 가호가 있는 갑옷, HP의 자연회복력을 높인다	10
고딕 오션(ゴシックオーシャン)	바다의 가호가 있는 갑옷, MP의 자연 회복력이 상승	10
고딕 데몬(ゴシックデーモン)	악마의 가호가 있는 갑옷, 근접공격에 내성이 있다	10

방패(盾)

이름	설명	슬롯수
벅클러(バックラー)	성능은 낮지만 쓰기가 쉬운 방패	5
라운드 실드(ラウンドシールド)	바크라의 개량형이지만 성능은 좋지 않다	6
나이츠(ナイツ)	갑옷과 마찬가지의 8가지색의 방패. 실전용의 밸런스가 좋다	7
라지 실드(ラージシールド)	방어력 중시의 방패. 공격회피율은 떨어진다	8
카이트 실드(カイトシールド)	공격 회피율이 좋은 쓰기 쉬운 방패	9
자이언트 실드(ジャイアントシールド)	최강의 방어력이지만 회피율은 낮다	10
고딕 라이온(ゴシックライオン)	사자의 가호가 있는 방패. STR을 높인다	10
고딕 드래곤(ゴシックドラゴン)	용의 가호가 있는 방패. 불에대한 내성이 높다	10
고딕 마파(ゴシックマーハア)	여신의 가호가 있는 방패. 갑옷과 같은 효능	10
고딕 헤븐(ゴシックヘブン)	하늘의 가호가 있는 방패. 갑옷과 같으나 패어링이 떨어짐	10
고딕 데몬(ゴシックデーモン)	악마의 가호가 있는 방패. 직접공격에 강하다	10

투구(兜)

이름	설명	슬롯수
서클릿트(サークレット)	매직 파워에 우수한 투구. 방어력은 기대할 수 없다	10
캡(キャップ)	불에 대한 내성이 강한 투구	5
사렛트(サレット)	캡의 강화형 버전. 번개에 대한 내성이 강하다	6
나이츠(ナイツ)	방패, 갑옷과 같이 색깔이 8가지. 어둠속성에 내성이 강하다	7
풀 헬멧(フルヘルム)	안정된 방어력을 가지고 얼음에 대한 내성이 강하다	8
그레이트 헬멧(グレートヘルム)	최고의 물리적 방어력을 지닌 투구	10
고딕 라이온(ゴシックライオン)	사자의 가호가 있는 투구. STR을 높인다	10
고딕 드래곤(ゴシックドラゴン)	용의 가호가 있는 투구. 불에대한 내성이 높다	10
고딕 마파(ゴシックマーハア)	여신의 가호가 있는 투구. 갑옷과 같은 효능	10
고딕 헤븐(ゴシックヘブン)	하늘의 가호가 있는 투구. 갑옷과 같으나 패어링이 떨어짐	10
고딕 데몬(ゴシックデーモン)	악마의 가호가 있는 투구. 직접공격에 강하다	10
고딕 오션(ゴシックオーシャン)	바다의 가호가 있는 투구. MP의 자연 회복력이 상승	10

※리스트를 보면 알겠지만 고딕이 들어가 있는 무구는 갑옷과 방패, 투구의 셋트로 되어 있다. 아쉽게도 필자는 몇몇은 찾지 못했는데 미루어 짐작했을 경우 다른 고딕과 그 성능이 비슷하리라고 본다. 그리고 고딕이라는 말이 들어간 무구는 입수가 대단히 어려우므로 반드시 얻으려고 할 필요는 없다. 게임의 흐름에 영향을 주는 것은 아니다.

장비품 일람

이 게임에서 장비품은 많이 나오는 것 같지만 사실은 제한된 숫자에 +얼마의 수치로 나오는 경우이다. 그러므로 장비의 업그레이드가 되는 것이다.

이름	설명
구두 종류	
부츠(ブーツ)	발소리가 적어서 적에게 발각되는 일이 적은 마법의 부츠
스피드 부츠(スピードブーツ)	DEX가 상승하고 발소리도 적어지는 마법의 부츠
러버 부츠(ラバーブーツ)	뇌속성에 대한 저항력이 크고 발소리가 적은 마법의 부츠
아이언 가드(アイアンガード)	방어력이 증대하는 부츠. 그러나 발소리가 아주 크다
벨트류	
프로텍션 벨트(プロテクションベルト)	방어력이 증대하는 마법의 벨트
가딩 벨트(ガーディングベルト)	공격회피의 능력이 상승한다
코로세스 벨트(コロサスベルト)	HP의 상한치가 상승하는 마법의 벨트
링 종류	
파워 링(パワーリング)	STR상스의 효과가 있다
스마트 링(スマートリング)	INT가 상승한다
아큐레이트 링(アキュウレイトリング)	DEX가 상승한다
링 오브 타프네스(リングオブタフネス)	HP의 상한치가 상승한다
나이츠 링(ナイツリング)	HP의 최대치와 STR이 상승한다
위저드 링(ウイザードリング)	MP의 최대치와 INT가 상승한다
프로텍션 링(プロテテションリング)	방어력이 증가한다

파이어 링(ファイアリング)불 속성에 대항하는 저항력이 증가한다	
아이스 링(アイスリング)	얼음 속성에 대항하는 저항력이 증가한다
선더 링(サンダーリング)	뇌 속성에 대항하는 저항력이 증가한다
홀리 링(ホーリーリング)	암 속성에 대항하는 저항력이 증가한다
이어링류	
피어스 오브 이어(ピアスオブイヤー)	청력이 상승한다
피어스 오브 에코(ピアスオブエコ)	음의 발생지점을 시각화한다
피어스 오브 트랩(ピアスオブトラップ)	바닥에 있는 트랩의 위치를 빛으로 알려준다
목걸이류	
파인 넥크리스(ファインネックレス)	여러 능력을 올려주는 목걸이
매직 아뮬렛(マジックアミュレット)	INT가 상승한다
메이지 아뮬렛(メイジアミュレット)	INT가 크게 상승하고 대신STR이 조금 떨어진다
헬터리스맨(ヘルタリスマン)	이러 저런 속성에 대항하는 저항력이 증가한다
망토류	
실버 클록(シルバークローク)	백색의 망토, 모험가의 몸에 두르는 망토
파이어 코트(ファイアコート)	불 속성에 대항하는 저항력이 증가한다
아이스 코트(アイスコート)	얼음 속성에 대항하는 저항력이 증가한다
선더 코트(サンダーコート)	번개 속성에 대항하는 저항력이 증가한다
레비테트 망토(レビテートマント)	몸을 약간 뜨게 하는 망토, 발소리가 줄어들고 쓰러지지 않는다

아이템일람

이름	설명
마법서 종류	
리콜의 마법서(リコールの魔法書)	고블린진지로 돌아가게 하는 리콜의 마법을 얻게하는 책
바람의 마법서(風の魔法書)	바람계열의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책
환영의 마법서(幻影の魔法書)	환영계열의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책
벽의 마법서(壁の魔法書)	벽계열의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책
화벽의 마법서(火壁の魔法書)	화벽계열의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책
사자의 마법서(死者の魔法書)	사자부활의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책
주술의 마법서(呪術の魔法書)	암계통의 마법을 단계적으로 얻을 수 있는 책
포션류	
힐워터-소-(ヒールウォーター—小)	HP를 완벽하게 회복하는 작은 병, 1회사용
힐워터-중-(ヒールウォーター—中)	HP를 완벽하게 회복하는 중간 병, 2회사용
힐워터-대-(ヒールウォーター—大)	HP를 완벽하게 회복하는 큰 병, 4회사용
에릭사(エリクサー)	HP와 MP를 동시에 완전회복
리플렛슈 스톤(リフレッシュストーン)	석화를 방지 할 수 있는 포션
히트포션(ヒートポーション)	몸에 붉은 열이 나게 하여 접촉하는 적에게 데미지를 준다
프리징포션(フリージングポーション)	몸에 냉기를 나오게 하여 적에게 데미지를 준다
럭키포션(ラッキーポーション)	적의 크리티컬을 무효화시킨다 쓰러지는 일이 없다
이모털포션(イモータルポーション)	일정시간 무적시간이 되는 포션
기타	
지뢰(地雷)	바닥에 설치하는 트랩 적이 밟으면 데미지를 준다
마정석(魔晶石)	MP를 완전 회복한다
록픽(ロックピック)	자물쇠가 걸린 상자를 여는 도구
곡괭이(つるはし)	원석으로 부터 미스릴을 채취하는 도구
봉인 해제의 두루마리(解封の巻物)	봉인된 문을 여는 두루마리 한번만 사용
봉인 해제의 책(解封の本)	봉인된 문을 여는 책 여러 번 사용가능
고대어전이의 책(古代語轉移の本)	장비품의 고대어를 다른 장비품에 옮기게 하는 책
선더 워드(サンーダワード)	번개를 발산하는 물건, MP를 소비한다

마법일람

이름	레벨	커맨드	설명
토네이도(トルネード)	1	BBB	주위의 적을 날리는 바람의 마법
거스트 프레스(ガストプレス)	2	BBAB	돌풍을 일으키는 마법
윈드 볼텍스(ウインドボルテックス)	3	BBYBB	거대한 회오리를 일으킨다
(바디계열)			
미러 보디(ミラーボディ)	1	AAXX	2개의 환상을 만든다
고스트 보디(ゴーストボディ)	2	AAXA	육체에서 혼이 나오는 마법

인비저블(インビジブル)	3	AABAA	자신의 육체를 투명하게 하는 마법
(월 계열)			
타워(タワー)	1	AAXX	돌의 기둥을 만드는 마법
월(ウォール)	2	XXAX	돌의 벽을 만드는 마법
케이지(ケージ)	3	XXYXX	돌의 벽으로 지정한 장소를 감싸버린다
(파이어 월 계열)			
본 파이어(ボーンファイア)	1	YYY	불의 기둥을 만드는 마법
파이어 월(ファイアウォール)	2	YYXY	불의 벽을 만드는 마법
파이어 케이지(ファイアケージ)	3	YYBYY	불의 벽으로 주위를 감싸는 마
(에니메이트 계열)			
에니메이트 데드(アニメイトデッド)	1	AXYB	쓰러뜨린 언데드를 조종하는 마법
원더러 데드(ワンダラーデッド)	2	XYBA	데몬이외의 사체를 조종하는 마법
콘트롤 데드(コントロールデッド)	3	YBAX	모든 사체를 조종하는 마법
(저주 계열)			
스톤 가스(ストーンカース)	1	ABYX	적을 석화시키는 마법
다크 스피어(ダークスフィア)	2	BYXA	어둠의 결계를 만들어 내는 마법
에시드 포그(アシッドフォッグ)	3	YXAB	독의 안개를 발생하는 마법
(리콜 계열)			
리콜(リコール)	1	AAA	고블린 진지로 돌아가는 마법

스토리 공략

※게임을 진행하면 로드 화면에서 넥스트 스테이지라는 것이 나오는데, 그 것이 하나의 진정한 스테이지를 지칭하는 것은 아니므로, 여기서는 이야기의 흐름에 따라서 적절히 나누었음을 밝힌다. 제목은 임의로 지었다.



1.마모 남동 언덕지역 2.마모 북동 습지 3.마모 북부호반 4.마모 중앙지역 5.마모 북서 산악지역 6.마모 남서 고대유적군

프롤로그



▲못된 작당을 하고 있는 모습이다



▲아무리 봐도 처음에는 정이 안가는 얼굴이다

워트 : 끊임없이 되풀이 되어온 빛과 어둠의 사투.

환 : 가자! 베르도여.

베르도 : 오!

워트 : 무승부로 끝나버린 가장 위대했던 두 사람의 왕. 500년에 달하는 전란의 역사는 옛 전우가 죽음으로써 종언을 고하는 듯 했다. 하지만 더한 악의 기운이 세계를 파멸로 인도하려하고 있다. 한이 어린 사신이 모두를 두려움에 떨게 하고 있다. 그렇다. 그 최강의 드래곤 마저도…;

카라 : 어둠에 눈뜬 파괴의 여신이여.

바그나드 : 왕자를 거느리는 암흑의 여왕이여.

카라 : 눈뜰 시간이 다가왔다.

바그나드 :부름에 응하라. 사신 카디스, 그래, 부활하라 사신이여 .

카라 : 사신은 부활했다. 이제 누구도 막을 수 없어.

워트 : 그렇다면 신을 불러들일 수밖에 없는 건가. 내가 알고있는 최강의 남자를… 나스여. 너도 그렇게 생각하는가.

카라 : 운명의 사인은 던져졌어. 이제 당신이 나올 막은 없어. 대 현자 워트.

워트 : 카라여, 500년에 걸쳐 로도스의 역사를 농락해온 잿빛 마녀여. 네가 하려고 하는 일을 이제 와서 막을 생각은 없다. 하루다. 하루만 타이휴의 비법을 빌리자.

카라 : '지배의 왕석'을 제거할 수 있는 네 가지의 비법이 내 손에 있어요. 그 가운데 어느 것을 원하시는 걸까?

워트 : 말할 필요도 없지. 생명의 지팡이와 혼의 수정구다.

카라 : 재미있군요. 마신 전쟁으로부터 50년 역사에 개입하는 것을 계속 거부해 왔던 당신이 지금에 와서 움직이려 하다니. 알고있겠지만 그것은 망가진 톱니바퀴를 돌리려는 것이에요.

워트 : 논쟁하고픈 생각은 없다.

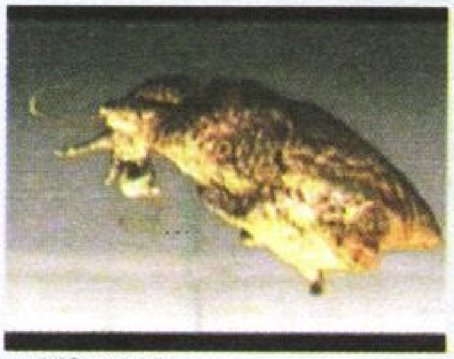
카라 : 그렇군요. 그런데 담보는 무엇이죠.

워트 : 내가 직접 관여하지 않는 것. 그 약속뿐이다.

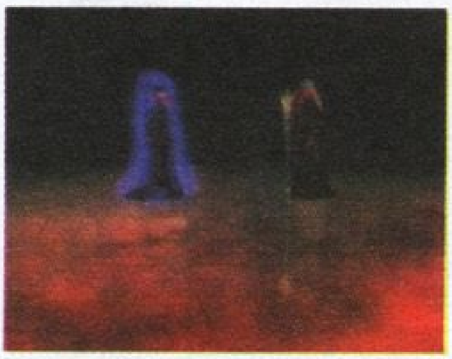
카라 : 좋아요. 하루뿐이에요.

워트 : 기적의 기원, 마술의 근원이 되는 마나여. 그 큰바다의 한 방울을 나에게 빌려주시오. 무한의 육체에 죽음을 모르는 혼을 채워 저 세상으로부터 그 용사를 부르오. 부활하라. 나의 벗이여.

붉은 머리의 전사: 나는, 나는 누구야!



▲이것은 심장이다



▲워트와 카라의 거래

주인공의 탄생

대현자 워트는 주인공을 마나의 힘으로 되살려낸 것이다. 워트는 주인공에게 당신은 최강의 용자라고 이야기하며 이러저러한 일거리를 주려고 한다. 워트가 사라진 후 밖으로 나가면 묘지의 수호자라고 하는 놈들이 나타나 게임의 조작방법과 이러저러한 것들을 가르쳐준다. 물론 일본어를 안다면 이것을 보고도 게임에 대한 이해가 가능하겠지만, 이 글을 읽는 독자는 앞에 시스템 설명을 참고하고, 여기는 그냥 지나가도 된다. 밖으로 나가기 직전에 워트가 나타나 같이 가자고 하는데 문을 나서면 바로 몬스터 떼들이 나타난다. 이중에 덩치가 큰놈이 있는데 이 놈이 오우거이다. 이놈은 건드리지 말 것. 죽는다. 이놈의 처리는 워트에게 맡겨두자. 그러면 알아서 워트가 오우거를 없애고 밖으로 나갈 수 있다. 밖으로 나가면 마모의 묘지가 나온다.



▲이것들이 누굴 가르쳐!



▲필자가 처음으로 죽은 장소

마모의 묘지와 고블린 진지

마모의 묘지로 나오면 자코들과 접전을 치르며 앞으로 나갈 수 있다. 그리고 게임설명에 관한 모뉴멘트도 볼 수 있다. 어쨌든 길을 찾아서 가다보면 고블린 진지가 나오는데, 이놈들이 성문을 걸어 잠가서 들어 갈 수 없는 것을 알 수 있다. 그래서 다시 나오면 워트가 나타나 지하에 비밀 통로가 있다는 것을 알려준다. 그럼 다시 마모의 묘지로 가자. 묘지 곳곳에는 아이템들이 있으니, 골고루 훑어보는 것이 좋다. 그러면 봉인된 문이 하나 보이고, 집 한 채가 있다. 집안에는 푸른색의 고블린이 있는데, 무기를 든 주제에 자신을 죽이지 말아달라고 한다. 그러면 싸우지 말고 말을 걸자. 그러면 봉인해제의 두루말이를 하나 얻을 수 있다. 그 두루말이로 봉인된 문을 열고 들어가면 묘지 지하에 통로로 들어 갈 수 있다. 지하 통로를 진행하면 코크스와도 만나게 되는데, 이놈은 나중에 아주 중요하니 반드시 구출할 것. 묘지 지하통로를 나오면 고블린 진지 안으로 나오게 된다. 거기서 고블린 진지에 보스가 있는데, 그놈을 죽이면 일단은 클리어라고 볼 수 있다. 고블린 진지의 보스를 없앤 후에는 워트가 가르쳐주는 리콜의 마법을 습득 할 수 있다.


▲문닫고 안 열어 준다


▲이놈한테서 두루말이를 얻을 수 있다


▲[illegible]

다크 엘프의 마을을 향하여

워트- 마술의 근원이 되는 마나는 나의 목소리로써 명령하노니, 멀리 있는 것은 가까이, 과거가 된 것은 지금으로, 시공을 넘어서 여기에 나타나라. 사신 카디스, 먼 암흑의 시대에 멸망해 죽어 버린 불의 파괴의 신은 이 섬에 부활하려 하고 있다. 나는 너무 늙어 버렸어, 지금의 나에게는 사신의 부활을 막을 수 있는 힘이 없네. 언젠가 나타나게 될 사신을 쓰러뜨릴 수 있는 용사만이 필요한 것이다. 그것이 내가 너를 살려낸 이유이다. 자, 그럼 이것을 보아라. 네가 눈을 뜨기 바로 전의 일이다. 동쪽을 향해가면 한 척의 배가 가라앉았다. 사신의 부활을 막기 위해 마모를 향하고 있던 젊은이들이 타고 있었다. 그들은 뿔뿔이 흩어져 버렸지만 지금 살아있다. 자유기사 판, 북의 현자 슬레인, 그리고 마파 사제 레이리아, 하이엘프의 정령사 디드리트, 언젠가 만나게 될 것이다. 그들을 도와, 함께 싸우는 것이다. 부탁한다. 오랜 벗이여.


▲왜 판은 이렇게 생긴 거냐!


▲드디어 디드릿트와 만나는건가?


▲에네들도 만날 수 있다.

워트와의 동영상을 본 후에 워트가 이야기하는 것은 다크엘프의 마을로 가라는 것이다. 원래 목적은 판을 만나러 가는 것이지만, 그가 다크엘프의 마을로 갔다는 말을 들었기 때문에 그리 가야한다. 다크엘프의 마을로 가기 위해서는 마모 남동 언덕지구와 북동 습지를 모두 지나야 한다. 즉 가장 북쪽에 있다. 가는 도중 적을 해치우며 진행하면 레벨업도 가능하다. 다크엘프의 마을로 가면 필로테스와 올드샤만이 이야기를 나누는 모습을 볼 수 있는데, 마을 장로인 핑거포스트를 사제인 루제브의 명에 의해 피라미드에 감금했다는 사실을 알 수 있다. 그 후 마을의 텔레포터로 고블린 진지로 돌아가 보면 마법 전이의 책을 얻을 수 있다. 다시 다크엘프의 마을에서 진행하면 느닷없이 올드샤만이 나와 웬놈이냐고 묻는다. 여기서 만약 판의 친구라고 얘기하면 바로 사망이니 제일 첫 번째 선택문을 고르도록 하자(여행자라서 하룻밤 묵겠다는 말이다). 그러면 올드샤만은 가고, 마을을 돌아다니면 필로테스를 만날 수 있다. 필로테스는 자신의 입장 때문에 직접 관여를 하기 어려우니 주인공더러 도와달라고 한다. 그럼 도와주도록 하자. 일단 피라미드 1층에 있는 윙크드 데몬이라는 몬스터를 쓰러뜨려 달라고 한다. 그럼 쓰러뜨려 주자. 그리고 다시 피라미드 2층의 핑거포스트를 구출 할 수 있다. 그러면 다크엘프의 마을 사람들을 필로테스가 인솔하여 떠나고 핑거포스트는 마을에 남는다. 다음의 목표는 판을 찾아야 하는데, 필로테스의 말에 의하면 그는 어둠의 숲으로 갔다고 하였고 어둠의 숲에 가는 길은 핑거포스트가 가르쳐주는데, 피라미드를 통하여 북서방향으로 진행하면 된다. 참고로 피라미드 3층에는 감당하기 어려운 몬스터가 있으니 나중에 레벨이 오르거든 와서 처치하도록 하자.


▲말 한번 잘못하면 죽는 수가 있다


▲이 할머니가 핑거포스트다



▲필로테스와의 만남

루제브를 없애라

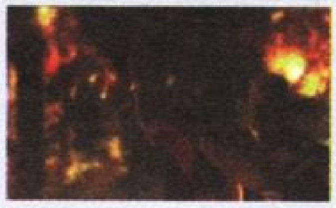
다크엘프 마을의 피라미드를 통하여 어둠의 숲으로 나오면 상당히 복잡한 길들이 나온다. 하지만 미로는 절대 아니고 누구라고 쉽게 통과할 수 있는 길이다. 나오는 졸개들을 차분히 처리하며 진행하면 판과 만날 수가 있다(무슨 키워드가 있는 것도 아니고 그냥 조금 헤매면 된다). 판은 디드리트를 찾는다고 하는데, 같이 동료가 되어 가도록 하자. 그런 후 지저의 대 협곡을 지나 고블린 대공동에 도착하게 되는데, 거기서 고블린에게 잡혀있는 디드리트를 볼 수 가 있다. 여기에서의 싸움은 에너지를 채우며, 차분히 진행하도록 하자. 디드리트를 구출한 후 일행은 루제브를 없애러 가게된다. 고블린 대공동을 나오면 지저의 대협곡이 있는데, 여기가 상당히 까다롭다. 너무 복잡하기 때문에 길을 잃기 쉬운데, 목적지는 던전맵의 서북쪽임을 알아두자. 목적지에 도착하면 모뉴멘트가 하나 있는데 거인을 쓰러뜨려야지만 길이 열린다고 한다. 거인은 모뉴멘트가 있는 곳에서 동남쪽에 있다. 거인을 처리한 후 지저의 대협곡을 나오면 루제브가 있는 곳에 당도할 수 있다. 루제브는 '나의 숲에 들어온 이상 돌아갈 생각은 마라' 라고 하며 시건방을 떨지만 사실 그렇게 어려운 적은 아니다. 루제브를 처치하면 루제브의 머리를 얻을 수 있고, 판과 디드리트와 헤어지게 된다. 그러면 일단 리콜을 사용하여 고블린 진지로 돌아가도록 하자.



▲드디어 판을 만났다



◀잡혀있는 디드릿트



▲내 숲에 온 이상…

나스의 소혈과 암흑신전

고블린 진지로 와서 워트에게 말을 걸면 수고했다고 하면서 다음의 적은 암흑신전에 있다고 한다. 그러나 일단 나스의 소혈(巢穴)로 가라고 한다. 나스의 소혈은 고블린 진지를 나가서 서쪽을 향하면 마모 중앙사막이 있는데 그곳 북쪽에 있다. 일단 나스의 소혈로 향하도록 하자. 나스의 소혈에 도착하여 진행하면 슬레인과 레이리아를 만날 수 있다. 그들을 만나면 각각의 소개를 하고 나스와 대화를 시켜준다. 나스는 잠자고 있는 용. 슬레인은 주인공에게 마법의 도움을 줄 수 있도록 나스에게 부탁을 하는데 나스는 자신에게 수치를 준 루제브와 쇼델의 머리를 가져오라고 한다. 자 그러면 쇼델의 머리를 가지러 가자. 쇼델이 위치한곳은 암흑신전이라는 곳인데 암흑신전은 마모 북부 호반위쪽에 위치하고 있다. 일단 나스의 소혈을 통하여 호반으로 나가야 하는데 그러려면 곡괭이(つるはし)를 찾아야 한다. 곡괭이를 얻을 수 있는 곳은 나스가 있던 곳에서 조금만 위로가면 된다. 곡괭이를 얻은 후 미스릴의 원석에 곡괭이를 사용하면 미스릴을 얻으며 동시에 길도 뚫을 수 있다. 이런 방식으로 나스의 소혈을 빠져나가 호반을 통해 암흑신전으로 가도록 하자. 암흑신전에는 일단 페라리스의 언덕을 지나야 하는데 이곳에서 네 개의 신상을 파괴하여야만 신전으로 들어갈 수가 있다. 신전은 일층에서부터 지하 4층까지 있으며 각층마다 관문이 있다. 신전에 들어갈 때 레이리아가 동료가 되어준다. 레이리아가 사용하는 마법의 테두리 안에 있으면 에너지가 저절로 차므로 항상 그 안에서 싸울 것. 도중에 마소년 세라피가 방해를 놓지만 역시 어려운 적은 아니다. 쇼델과의 전투에서는 그가 사용하는 석화마법만 주의한다면 비교적 쉽게 쓰러뜨릴 수 있다. 쇼델을 쓰러뜨린 후에 레이리아가 빨리 나스의 소혈로 돌아가자고 한다. 그러면 돌아가도록 하자.



▲이녀석이 바로 나스다



◀레이리아가 동료가 되어준다



◀판같은 놈이 헤매고 있다



◀석화되어 버리는 판같은놈



▲이놈이 쇼델

퀸커러성을 향해서

나스에게 다가가서 루제브의 머리와 쇼델의 머리를 주면 나스는 그것을 토쿠로의 동상(トクロのスタチュー)으로 바꾸어준다. 이것은 나중에 퀸커러성을 들어가기 위한 열쇠가 되므로 꼭 챙겨둬야 한다. 그런 후에 나스는 자신이 수호자의 역할을 하고싶다며 용의 문장에 생겨진 무구를 찾으라고 한다. 각각의 무구가 위치한곳은 투구는 나스의 소혈 남서쪽 사막 중앙의 샘에 있고, 방패는 마모의 남서 고대 유적군 남단에, 갑옷은 천공의 유적에, 그리고 검은 마모 북서 습지

동의 삼각주에 있다고 한다. 그리고 나서오면 용의 고대어를 주겠다고 한다. 그럼 일단 고블린 진지로 돌아가도록 하자. 거기서 워트에게 말을 걸면 퀸커러성을 찾아가라고 하는데 미리 말하자면 퀸커러성은 사신 카디스가 있는 곳이다. 즉 이 게임의 마지막이 되는 곳이다. 그런 후 워트는 다크엘프 마을의 핑거포스트를 찾아가 보라고 한다. 자 그럼 핑거포스트를 찾아가도록 하자. 다크엘프 마을에서 핑거포스트에게 말을 걸면 핑거포스트는 루제브에 대해서 말을 한다. 알고 봤더니 루제브는 핑거포스트의 손자였던 것이다. 그러면서 하는 말이 루제브의 약속중 하나인 마신의 메달을 모아달라고 한다. 마신의 메달은 마모 곳곳에 있는 요마의 소굴에 있다. 그러면서 핑거포스트는 봉인의 서를 주겠다고 하며 옆에 텔레포터를 띄운다. 그 텔레포터를 통해서 가면 요마의 소굴이 하나 나오는데 그곳을 들어가 그 안에 있는 리자드 킹을 해치우면 봉인의 서를 얻을 수 있다. 그리고 다시 다크엘프의 마을로 돌아오면 핑거포스트가 마신의 메달은 30개가 있으니 모쪼록 모아달라고 얘기하며 마신의 메달을 가져올 때마다 선물을 주겠다고 한다. 자 그럼 밖으로 나오도록 하자. 나와서 전체맵을 열어보면 이전까지 없었던 요마의 소굴의 위치가 표시되어있는 것을 알 수 있다. 게임은 여기서 크게 갈리게 되는데 사실 메달따위는 모으지 않아도 게임을 클리어하여 엔딩을 보는 것이 가능하다. 지금 현재 레벨에 자신이 있고 가지고 있는 무구가 충분하다면 지금 퀸커러 성을 향해서 가도 된다. 그러나 여기서는 마신의 메달과 용의 무구를 얻는 것에 대해서 이야기하도록 하겠다.



▲용의 무구를 찾아다주게(오리이 버전)



▲여기서 봉인의 서를 얻을 수 있다

요마의 소굴에 대해

요마의 소굴의 위치는 지도에 모두 표시되어있다. 하지만 표시가 안된 곳이 있는데 바로 마모의 지하묘지에 있는 좀비의 소굴과 페라리스의 언덕에 있는 암흑신관의 소굴이다. 각각의 소굴에서는 마신의 메달과 함께 고대어도 입수 할 수가 있는데 그것은 다음과 같다.

소굴의 이름	얻을 수 있는 고대어
고블린킹(ゴブリンキング)	고블린 버스터
타이탄좀비(タイタンゾンビ)	고블린 킬러
리자드킹(リザザキング)	발키리 재블린
다크샤만(ダークシャーマン)	엘프 킬러
엘더나이트(エルダナイト)	엘프 버스터
리자드맨(リザドマン)	리자드 버스터
사이크로프스(サイクロプス)	피의 저주
기간데스좀비(ギガンデスゾンビ)	세이크리드 스피어
가고일(ガーゴイル)	불의 검
스켈톤킹(スケルトンキング)	연속되는 말이여 지식이 되어라
고블린로드(ゴブリンロード)	마나의 활성화
샌드웜(サンドワーム)	검성의 오의
프레임데몬(フレイムデーモン)	익스플로존
타이탄(タイタン)	마나여, 육체가 되어라
아이언골렘(アイアンゴーレム)	골렘 버스터
소굴의 이름	얻을 수 있는 고대어
사라만다(サラマンダ)	상처에 추가타
메두사(メードサ)	연속되는 언어여 힘이 되어라
거인총(巨人)	위대한 재생
고블린마스터(ゴブリンマースト)	바위도 부수는 도
파도르퀸(パドルクーイン)	엘리멘탈 버스터
팬텀(パーンターム)	뱀파이어의 이빨
그레이트데몬(グレートデーモン)	데몬 버스터
암흑신관(暗黒神官)	마력의 폭주
좀비(ゾンービ)	호리포톤
키메라(キメラ)	용신의 비늘
기간데스(ギガンデス)	볼 라이트닝
미스릴골렘(ミスリルゴーレム)	동철의 신체
데몬로드(デーモンロード)	뇌의 검
헬로드(ヘルロード)	연속되는 언어여 검이 되어라
렛사데몬(レッサデーモン)	마이리의 방패

위의 요마의 소굴에서 특히 주의해야 할 곳은 기간데스와 미스릴 골렘이다. 이 둘은 난이도가 너무나 엄청나기 때문에 클리어 하기가 정말 어렵다. 그리고 메두사에서는 석화를 당하면 끝장이므로 충분한 준비를 해서 들어가야 한다. 마지막으로 샌드 웜은 그 난이도가 사기성이 있으므로 스케일 바스터를 충분히 장비하고 들어갈 것. 그리고 데몬 로드는 천공의 유적에 있는데 천공의 유적은 마모 중앙 사막에 있는데 그곳을 가기 위해서는 루트가 마모의 유적군에서 길을 잘 찾아서 다시 사막으로 나온 후 걸어서 올라가는 길을 찾아야한다(필자도 천공의 유적의 길을 찾기 위해 상당히 고심했다). 각각의 소굴을 모두 클리어하며 돌아다니다 보면 수없이 많은 전투를 치르게 되므로 레벨이 많이 올라가게 된다. 더불어 용의 수호자를 찾아가면 용의 무구도 얻을 수 있다. 용의 무구를 얻는 곳은 다음과 같다.

얻을 수 있는 무구	위치	얻을 수 있는 고대어
투구	마모중앙사막의 섬	머지션 버스터
방패	섬의 남서고대유적군 남단	스케일 버스터
갑옷	천공의유적	웨폰 버스터
검	마모북서습지 동해삼각주	아머 버스터



▲이놈과

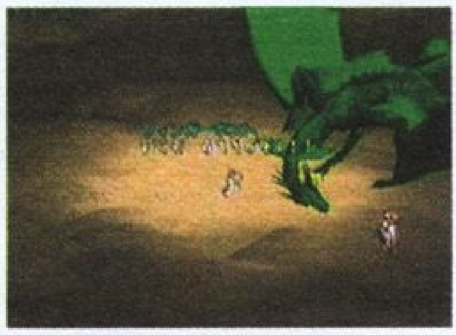


▲이놈은 정말 어렵다

메달을 모두 얻었을 경우

메달을 모두 얻은 후에 (틀림없이 마지막에 얻는 것은 렉사 데몬의 소굴일 것이다) 소굴을 나올 때 필로포스가 나타나 그것을 핑거포스트에게 갖다주려고 하냐고 묻는다. 그러면서 뭔가 좋지 않다고 이야기하는데 어쨌든 메달을 모두 모았으면 핑거포스트에게 가져다 주어보자. 그러면 메달을 주는 선택문에서 마지막 하나는 주지 않을 수가 있는데 일단은 마지막 하나는 주지 말아보자. 그런 후 일단 용의 무구를 모두 얻었으면 나스의 소혈로 가도록하자. 그러면 나스에게서 고대어 드래곤버스터를 얻을 수 있다. 그런 후에 나스가 자신이 주는 시련을 받겠냐고 묻는다. 일단은 받지 말자. 그리고 일단 고블린 진지로 돌아간다. 그곳에 코크스에게서 고대어 강화를 해야하는데 무조건 드래곤버스터를 강화시키자. (필자는 최대한 도까지 올렸다) 드래곤버스터를 마스터했다면 핑거포스트에게로 가자.

핑거포스트에게 마지막메달을 하나 주면 최후의 선물을 주겠다고 한다. 그러면서 이상한 사막으로 가게되는데 느닷없이 핑거포스트는 자기 손자를 죽인 주인공을 자기가 가만 두겠냐며 메달의 봉인된 힘을 통해 용을 불러내 버린다!!! 자 그럼 용과 싸워야 한다. 용의 공격패턴은 날아올라서 짓밟는 것과 브레스의 두가지로 크게 나눌 수 있는데 싸우는 방법은 지상에서 용이 브레스를 뿜을 때 재빨리 용의 꼬리쪽으로 돌아가 공격하는 것이다. 그러나 데미지가 턱없기 때문에 적어도 30분은 싸워야 용을 잡을 수 있다. 그리고 용의 브레스에 한번 닿으면 죽었다고 생각하면 된다. 용을 잡으면 핑거포스트가 쓰러지고 필로포스가 나타나 핑거포스트를 책임지겠다고 한다. 그럼 나스의 소혈로 가보자. 가서 나스가 주는 시련을 받으면 여지까지 쓰러뜨렸던 요마의 소굴의 모든 보스 캐릭터들과 싸우게 된다(그러나 조금 약하다). 그리고 나스와 싸우게 된다. 역시 나스와의 싸움도 이전과 같게 한다. 나스를 쓰러뜨리면 슬레인은 용의 자존심을 지키려고 했던 나스라고 하며 어찌 보면 자랑스러운 죽음이라고 이야기한다. (뭔가 비장하다)



▲할망구가 이런 짓을!



▲러나 내가 없애 버린다



▲이런 애들이 훈련용으로 나온다



▲나스를 쓰러뜨리다

이번엔 진짜로 퀸커러 성으로

퀸커러성으로 가는 길은 마모 북서 산악지역으로 해서 들어 갈 수 있다. 퀸커러성으로 들어가는 것은 이전에 나스가 주었던 토크로의 동상이 있어야 한다. 어쨌든 퀸커러성 들어가면 필로테스가 나타나 잠시 동료가 되어 주는데 그 시간은 길지 않다. 조금만 진행하면 아슈람이 등장한다. 아슈람은 주인공의 소문은 들었다면서 같이 가자고 한다. 여기서 대화를 잘 진행하면 아슈람에게서 아이템을 얻을 수 있게 되는데 망토나 구두를 얻을 수도 있지만 검을 달라고 하여서 소울브레이커를 얻는 것이 좋다. 아슈람과 진행하면서 퀸커러성을 나아가면 각 층마다 가디언들이 있는데 여기 까지 왔다면 그렇게 어렵지는 않을 것이다. (참고로 드래곤 블레이드를 얻기 전까지는 오리엔탈 소드를 사용하는 것이 좋고 그 후에는 드래곤 블레이드가 좋다. 방패를 사용할 수 있기 때문이다) 그리고 조금만 진행하면 마도사 바그나드와 대결을 할 수 있게 된다. 그럼 차분히 바그나드를 쓰러뜨리도록 하자.



▲처음에는 필로테스가 동료였다가…



▲다음에는 아슈람이 동료로 된다


▲옷, 바그나드 너를 찾았다


▲죽었던 놈이 어디서 쇼를 하는 것이냐!

카디스의 신전

바그나드를 쓰러뜨린 후의 진행은 순전히 자기와의 싸움이다. 카디스의 신전은 퀸커러성 지하 10층에 있기 때문에 갈 길은 멀다. 재미있는 것은 죽었던 바그나드가 다시 부활하여 이러저러한 쇼를 보여주는 것인데, 사신의 힘이 위대하다는 둥 하다가 결국은 주인공에게 맞아 죽는다(물론 플레이어가 하는 일이다). 퀸커러성에서 특히 주의해야 할 것은 지하 6층의 얼음의 동굴에서 텔레포트를 하면 8층으로 바로 가는데 그 위치에서 왼쪽으로 조금만 가면 9층으로 가는 계단이 있다는 것이다. 얼음의 동굴은 지하 6,7,8층인데 이곳은 아이템과 숨겨진 무구등을 얻을 수는 있지만 나오는 몬스터가 장난이 아니므로 어지간하면 가지 않고 바로 9층으로 가는 것이 좋다. 그렇게 하더라도 게임에는 아무런 지장이 없다. (필자가 레벨 100으로 갔는데도 그 얼음의 동굴은 어떻게 할 수가 없었다) 지하9층으로 내려오면 워트가 나타나서 카디스 전에 마지막으로 쓰러트릴 사람이 있다고 한다. 바로 회색의 마녀 카라가 그것이다. 카라는 정신으로만 존재하므로 죽여서는 안된다. 그렇기에 워트는 주인공에게 마지막 일격(とどめ)의 마법을 걸어 준다. 그리고 거기서 조금만 나가면 카라와의 일전이 기다리고 있다. 카라와의 대화는 주인공의 운명과 신상에 대해서다. 요약하자면 주인공은 사신의 부활을 목적으로 탄생했기 때문에 만약 사신을 쓰러뜨린다면 그는 죽어야 한다는 것이다. 그리고 주인공의 환생 전, 즉 전생에 관해서도 말을 한다. 하지만 이유 불문하고 카라와 겨루도록 하자. 카라는 주인공이 해치웠던 쇼델과 루제브를 환생 시켜서 싸우게 한다. 이럴 때는 카라만을 노리는 것이 좋다. 카라가 좀더 싸우기 용이하기 때문이다. 카라를 쓰러트리면 카라는 왜 자신을 죽이지 않냐고 한다. 물론 그녀는 죽일 수 없기 때문이다. 어쨌든 카라를 쓰러뜨렸으면 이제 남은 것은 카디스 뿐이다.

▶여기 얼음의 동굴은 너무 어렵다 어지간하면 거르노록 하자





◀친구여, 당신은 카라와 싸워야 하네


▲카라와 싸우게 되었다

마지막 결전

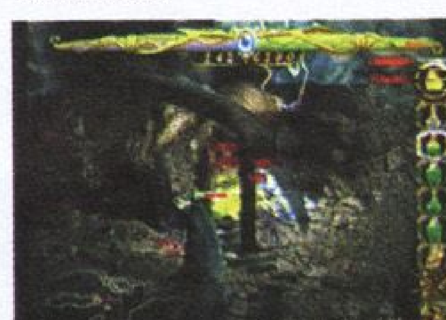
이제 남은 것은 카디스와의 결전뿐이다. 카디스의 신전으로 들어가서 원반을 타며, 적들을 쓰러뜨리면 드디어 카디스가 있는 곳으로 가게 된다. 그 곳에서 이상한 말을 볼 수 있는데 내용은 사신의 힘을 네게의 기둥에 봉인 해 두었다는 것이다. 실제로 곳곳을 돌아다니면 불타오르고 있는 기둥을 볼 수 있고 각 기둥에는 사신의 무구가 있다. 각 기둥을 파괴하고 나오는 적들을 쓰러뜨리면 고딕 데몬의 검과 방패, 갑옷, 투구를 얻을 수 있다. 하지만 앞서 말했듯이 이 곳에는 사신의 힘이 봉인 돼 있는 곳이다. 즉 무구는 얻을 수 있지만 아마 라스트 보스인 카디스는 거의 클리어가 불가능 할 것이다.

봉인을 해제했을 때와 안 했을 때의 카디스의 차이는 엄청나서 정말 검까지 얻었다면 클리어는 불가능이다. 그러므로 엔딩을 보고 싶다면 얌전히 봉인을 해제하지 않고 카디스와 싸우도록 하자. 물론 해제하지 않은 상태라도 상대는 라스트 보스다. 굉장한 파워를 자랑하면서 공격을 해 온다. 공격 패턴은 2가지인데 하나는 빛의 탄환을 발사하는 것이고, 다른 하나는 회오리를 일으키는 것이다. 게다가 카디스가 데미지를 많이 입으면 그는 자신의 부하를 불러들여 합동 공격도 해댄다. 그러나 클리어 불가능은 아니므로 꾸준히 HP를 채우며 싸운다면 문제는 없을 것이다. 결국 카디스를 쓰러뜨리면 엔딩이 나온다.


▲이 봉인은 풀지 않는 것이 좋다


▲드디어 카디스 등장


▲부하도 등장한다


▲열심히 싸우도록 하자

엔딩



▲주인공- 해냈다. 내 손으로 신을..



▲카디스가 나온다





▲신이 검을 사용하는 자에게 죽음을 맞이하다니…이 저주받은 영혼은 미래에 영원히 내 손안에서 고통받으리라.



▲그래 그런가 사신이라 하더라도 신…신을 섬멸하고자 하는 것도 인간이기에 그러한가 하지만 목숨을 태워 없애 버리는 것도 인간에게만 허락된 일인지도 모르겠군(도대체 이게 무슨 소리냐!)



▲저 세상이 존재하는 한, 언젠가 다시 만나는 것도 가능하겠지. 그 때는 마시지 못했던 술잔을 나눠보자구 친구여



▲그렇다 역사에 알려져 있는 것 치고 진실이 있을 리 없다. 하지만 역사에 알려져 있지 않은 사실을 사람들이 알 리도 없겠지. 꿈도 아니고 거짓말도 아니고 단지 기억 속에 남아 전해지면 되겠지



▲신왕력 525년 역사에는 이렇게 알려져 있다. 사신전쟁은 종결하고 지상에 파괴의 여신 카디스가 부활한 적은 없었다라고



▲그인생이란건 어차피 사람들의 입을 통하여 전해지는 물거품의 환상에 지나지 않는 것이니까…
사신을 물리친 남자가 있었다. 역사에는 알려져 있지 않지만 나는 기억하고 있다. 단지 그것뿐이다

수고했어. 이건 팁이야

엔딩후의 게임

엔딩 후에 스탭롤이 흐른 뒤에 웬 천사(이름이 잘…)가 주인공을 안는 듯한 동영상이 나온 후에 세이브를 묻는다. 일단 세이브를 하자. 그리고 그 파일을 로드하면 카디스를 쓰러뜨리기 직전의 고블린 진지가 나온다. 거기서 워트가 있던 방으로 가보면 없던 텔레포트가 있는 것을 알 수 있다. 그리로 들어가면 상상을 초월하는 강력한 관문이 나온다.(장소는 주인공이 태어난 묘지의 지하이다) 관문을 모두 뚫으면 마지막에 워트가 기다리고 있는데 역시 주인공이 최강의 남자라고 한다. 그러면서 고대어 '미스릴로의 재생'과 아이템 선더 워드를 준다. 그리고 남은 것은 자유롭게 돌아다니던지 아니면 숨겨진 요소를 찾아다니던지 하는 것뿐이다.



▲여기에 텔레포터가 생긴다



▲당신이 최고요

기묘한 함정

퀸커러 성에서 이상하게 아이템을 얻기 어려운 곳이 있는데 하나는 중간에 빛이 나면서 빛을 밟으면 몬스터가 나오며 시간을 재고, 조금만 움직이면 다시 원상태로 돌아가는 곳이다.

여기서는 몬스터의 공격을 고스란히 받으면서 80초를 버텨야만 아이템을 얻을 수 있다. 방법은 아머와 듀러빌리티를 각각 1000 정도로 만들면 된다.



▲그냥 맞는 수밖에 없다

또 하나는 아이템을 먹고 난 후에 문이 잠기며 몬스터가 무한정으로 나오는 곳이다. 이 곳은 문 밖에 있는 가디언을 마법으로 해치우는 수밖에 없다. 만약 MP가 모자라면 그냥 다시 로드를 하자.



▲그필자도 처음에 황당했던 곳

마치면서

간만에 정말 즐겁게 플레이를 한 게임이다. 게임 시간도 적당하고 스토리도 재미있다. 무엇보다도 주인공을 고대어로 성숙시키는 재미가 아주 쏠쏠한 게임이다. 한마디 더 하자면 주인공은 바로 예전 육영웅 중의 하나인 베르도를 워트가 부활시킨 것이라는 것. 어둠의 섬 마모의 분위기가 잘 녹아 있는 이런 게임이라면 여러분들도 즐겁게 플레이를 할 수 있을 것이다.

GO! POWER 공략왕!

GAME POWER 2000. 9 별책부록

GAME POWER 2000년 9월호 별책부록